CAPCOM

獨家授權・台灣中文版攻略本在台上市！

ブレス オブ ファイア IV
BREATH OF FIRE
うつろわざるもの



龍之戰士 IV
超完全攻略本

BREATH of FIRE IV
OFFICIAL GUIDE BOOK

出版社



ブレス オブ ファイアIV
BREATH OF FIRE

うつろわざるもの

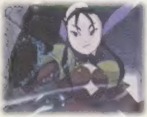
龍之戰士Ⅳ 超完全攻略本

C O N T E N T S











● STORY / 004

● Character / 008

● System Guidance/

基礎知識 024
戰鬥系統 029
龍變身／龍召喚系統 034
傳承師系統 038
釣魚系統 044
妖精殖民地系統 051

● Chart & Map Adventure Guide/ 065

【序 章】 覺醒者 (めざめしもの)

第一話 預兆 (きざし) 068
第二話 與龍有關者 (龍にかかわるもの) 072
第三話 失蹤的公主 (消えた王女) 088

【第二章】 虛幻者 (うつろわざるもの)

第四話 王家之劍 (王家の劍) 097
第五話 風龍拉威 (風龍ラーウィ) 107
第六話 聖地 115
第七話 古代之龍 (アルカイの龍) 119

【第三章】 潮流 (ながれ)

第八話 命運之路 (さだめの道行き) 126
第九話 愚蠢者 (おろかなるもの) 136
第十話 西之大陸 (西の大陸) 144
第十一話 引導 (みちびき) 153

【最終章】 虛幻者 (うつろうもの)

第十二話 旅程的尾聲 (旅の終わり) 161
最 終 話 神與人 (神とヒトと) 165

● BOF 4全国宿屋料金/商店一覧 168

● Monster & Boss/ 177

怪物 & 頭目基本資料一覽

● Database/ 211

資料集

迷你遊戲特別蒐錄 258










Story

被泥土所覆蓋的世界。

流動著、晃動著、由漩渦般泥之大海所隔閡的二塊大陸。

已封閉的世界。在船都無法行駛的泥之海上。

不久的過去、歷史上最初的「大規模的接觸」的二塊大陸。

不幸、戰爭、是很平常的事。

持續了長久的戰爭終於結束了。西方強大的凰帝國和

連合起來抗衡的東方諸國，雙方都感到疲憊。

休戰、是常有的結束。





愛理娜公主在前線的城鎮失去了消息。
這是休戰成立後的一年左右的事情。
為了因戰災受到傷害的人們、她不能不前往慰問。
但是愛理娜公主最後的行蹤、卻在這個城鎮失去了。
若將部隊送到前線、就無法避免刺激到鳳帝國。
東方連合為了政治上的理由、不可能大規模的搜索。
隨隨便便的探索、無謂的時間。

妮娜下定了決心。
為了找尋姐姐而踏上了旅途。

RYU

龍

リュウ

充滿元氣、悠閒自在的男孩子。



PROFILE

身高	／172公分
體重	／65.4公斤
興趣	／釣魚
喜歡的東西	／白煮蛋
討厭的東西	／寒冷

龍変身



暈倒在東大陸砂漠地帶時被妮娜發現。種族、出身地等資料不明。

擁有被這個世界視為奇蹟的『龍之眼』。擁有『龍之眼』的人，有取得天下或帶給這個世界災難等種種傳言。但是，很難從平時的龍身上感覺到那種神秘感

個人動作



斬

初期裝備	
武器／	王家の剣
防具／	もめんのふく
配件／	—

初期魔法
無
—
—

初登場時的能力值

LV	EXP	HP	AP	CP	攻撃	防禦	早さ	賢さ
1	0	230	[illegible]	3	20	14	5	7

戰鬥能力

有關戰鬥方面;是能力平衡又容易使用角色。不論是攻擊力、魔法力到達都很實用，輕輕鬆鬆就可以組成連鎖技。

另外要是喚醒了沈眠在體內如雷霆般的龍之力『龍覺』，就能發揮出最強大的威力。



▶龍是十分容易使用的角色，真不愧是主角。

隱藏能力值

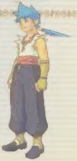
注意力	觀察力	命中率	回避率	必殺率	反擊率
50 %	+ 25 %	100 %	6 %	6 %	10 %

元素屬性能力值

火	風	水	土	聖	精神	狀態異常	死
4	2	1	2	5	2	2	2

習得魔法一覽

龍無法習得魔法。



外表冷酷而充滿威嚴的始皇帝。



FOU-LU

弗烏爾

フォウル



烏爾變身

PROFILE

身高 /176公分
體重 /66公斤

西方鳳帝國的始祖．初代皇帝，以超能力統一西方大陸。預言自己會在數百年後復活之後，就進入長遠的沉眠了。雖然外表看起來只有20歲左右，但除了神秘性之外，更兼具威嚴與智慧。沉眠後被後世神格化而尊稱為『神皇』。

個人動作

無個人動作，只有基步行`。

初期裝備

武 器／ 皇帝の剣

防 具／ 皇帝のよろい

配 件／ 龍のなみだ

初期魔法

無

—

—

初登場時的能力值

LV	EXP	HP	AP	CP	攻擊	防禦	早さ	賢さ
64	2000000	3381	364	27	351	336	213	280

戰鬥能力

攻擊、守備、魔法的能力都很強。

AP非常高，可以毫不在乎的使用『龍覺』。因為小隊中沒有同伴，所以必須要注意回復的時機。



▶雖然只能孤軍奮戰，不過實力很堅強。

隱藏能力值

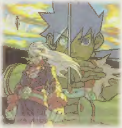
注意力	靈察力	命中率	回避率	必殺率	反擊率
70 %	+ 25 %	100 %	8 %	15 %	20 %

元素屬性能力值

火	風	水	土	聖	精神	狀態異常	死
1	2	4	2	5	7	7	7

習得魔法一覽

弗烏爾無法習得魔法。



NINA

妮娜

ニーナ

充滿愛心的活潑女孩。





PROFILE

身高／162.8公分
體重／42.2公斤
三圍／B80 W55 H84
興趣／散步
喜歡的東西／野菜
討厭的東西／自大的人

東方連合所組成的王國:飛翼王國的公主。在尋找下落不明的姐姐旅程途中遇見龍。因為在受呵護的環境下長大而有點孩子氣，說難聽點就是不太可靠。尊敬美貌與堅強兼具的姐姐。



飛行

初期裝備

武　器／　バトン
防　具／　おでかけふく
配　件／　カチューシャ

初期魔法

シーザ
リリフ
ヤクリ

初登場時的能力值

LV	EXP	HP	MP	[illegible]	攻擊力	防禦力	[illegible]	[illegible]
5	104	301	21	3	19	18	22	26

戰鬥能力

負責魔法攻擊、回復。

因為使用魔法的次數較多，可以多嘗試像是將兩種屬性魔法組合成『重屬魔法』之類的攻擊方式。防御力很低，可以靠回避能力做為掩護。



▶在隊伍中主要是擔任支援工作，不過魔力也是一流的。

[illegible]

攻擊力	防禦力	命中率	回避率	必殺率	[illegible]
50 %	+ 0 %	100 %	20 %	0 %	0 %

[illegible]

2	3	2	2	5	2	2	2

[illegible]

Lv 1	シーザ
Lv 3	リリフ
Lv 5	ヤクリ
Lv 8	パリア
Lv 11	アプリフ
Lv 14	シェーザ
Lv 17	リバル
Lv 20	ヤクリフ
Lv 23	リフラル
Lv 26	リーコウ
Lv 29	シェザーガ
Lv 31	キリエ
Lv 34	トプリフ
Lv 36	リバルラ
Lv 39	リフレスト

集「力」與「美」於一身的弗達族領袖。



CRAY

葛雷
クレイ

PROFILE

身高／186公分
體重／94.5
興趣／沒什麼特別
喜歡的東西／馬肉
討厭的東西／便宜的肉



屬於東方連合之中弗達族的年輕族長。為了找回青梅竹馬的愛理娜公主而與妮娜同行。在好戰的弗達族中以盡量冷靜為己能。但時常為了族長該有的責任感問題焦慮，也有情緒失控的時候。戰鬥力高，在前一次的大戰中立下不少軍功。



推

初期裝備

武　器／　まる太

防　具／　皮のこしまき

配　件／　はちがね

初期魔法

カテクト

ハサート

—

初登場時的能力值

LV	EXP	HP	AP	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
7	430	460	16	1	40	31	5	9

戰鬥能力

直接攻擊非常的強，也會使用支援魔法。對於重視攻擊的小隊而言，他是前衛不可欠缺的角色。速度較慢，但是強壯的體格可補足這一點。



▶身為族長的他，也會挺身保護弱者。

隱藏能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
55 %	+0 %	100 %	15 %	8 %	20 %

元素屬性能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
2	2	2	3	5	2	2	[illegible]

習得魔法一覽

Lv 2	カテクト
Lv 5	ハサート
Lv 8	ブーレイ
Lv 11	ダール
Lv 14	ストール
Lv 17	ギガート
Lv 25	ミカテクト
Lv 30	カタフレタ

MASTER

包著鐵皮外衣、充滿謎題的角色。



馬斯塔

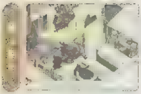
マスター

PROFILE

身高／129.3公分
體重／129.3公斤
特技／發呆
喜歡的東西／不明
討厭的東西／不明



穿著防禦詛咒的完全密封鎧甲。不論吃飯或睡覺都穿著鎧甲，真實身份不明。經常言不及意、莫名其妙的笑、或是有一些奇怪的言行舉止。在被詛咒污染的地區遇見主角，之後不知道為什麼就一起行動。



撞

初期裝備

武　器／ リベットナックル

防　具／ ガルガンチェア

配　件／ あかマント

初期魔法

ねらいすぎ

—

—

初期登場時的能力值

LV	EXP	HP	AP	CP	攻擊	防禦	回避	速
1	40	313	5	5	27	29	0	5

戰鬥能力

有從外型無法想像的高守備力，攻擊力也很強。AP較低，不太會使用魔法，在後衛待機時，會回復很高的AP(CP)。要是能靈活的運用陣形替換，戰術的價值就很強了。



▶平時看起來雖然有點莫名其妙，但是戰鬥力頗強。

熟練能力值

30 %	+ 25 %	90 %	0 %	4 %	0 %

元素屬性能力值

2	2	2	2	5	5	5	5

習得魔法一覽

Lv 1	ねらいすぎ
Lv 7	りきみすぎ
Lv 13	目立ちすぎ
Lv 15	ウース
Lv 19	グレイゴル
Lv 23	ガダブレダ
Lv 28	バドラーム
Lv 35	シェザーガ
Lv 45	ド・ブンバラ

魔法的習得要靠升級，但只有馬斯塔會隨著蒂赫的覺醒與否而使得可習得的魔法產生變化。

舉個具體的例子來說，在與アイドー戰鬥結束、蒂赫決定回到鎧甲裡面之前，不論馬斯塔升了多少級，都只能學到「りきみすぎ」和「ねらいすぎ」這兩招。

蒂赫回到鎧甲裡面以後，魔法能力就會成長而開始習得「目立ちすぎ」、「ウース」、「グレイゴル」這些魔法。

(就算其中有已經超過習得更多等級的魔法存在，下次升級還是可以學會魔法。)

SCIAS

兩袖輕風、沉默寡言的本格浪人。

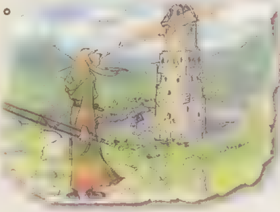


賽亞斯

サイアス

PROFILE

身高／212.4公分
體重／125公斤
興趣／午睡
喜歡的東西／酒
討厭的東西／麻煩的事



戰爭時曾是魯迪亞的傭兵，戰爭結束後就沒有工作而遊手好閒。因為某種原因而被魯迪亞雇用加入主角一行人，其實身負其他任務。乍看之下是個非常沉默寡言、悠悠哉哉的人，但也有值得信賴的一面。

無個人動作，只有基步行~。

初期裝備

武　器／　わきざし
防　具／　スケイルメイル
配　件／　せいれい石

初期魔法

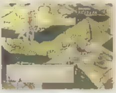
レイガ、ネムリイ、しきべつ、斬光剣、リリフ、ヤクリ、ボワン

13	5000	620	31	3	55	56	35	42

戰鬥能力

攻擊、魔法的能力都很強，很值得信賴的角色。雖然比妮娜的魔法差一點，但也會使用回復系的魔法，一擊必殺的劍法非常有魅力。

另外，使用『識別(しきべつ)』時可以看出敵人的弱點。



▶平時看起來很散漫，戰鬥起來也有認真的時候。

70 %	+0 %	100 %	15 %	8 %	20 %

2	2	3	2	5	2	2	2

Lv 1	レイガ	Lv 19	アプリフ
Lv 2	ネムリイ	Lv 22	リバル
Lv 4	しきべつ	Lv 25	ヤクリフ
Lv 5	斬光劍	Lv 28	グレイゴル
Lv 8	リリフ	Lv 31	リフラル
Lv 10	ヤクリ	Lv 34	斬命劍
Lv 13	ボワン	Lv 37	トプリフ
Lv 16	レイギル		

URSULA

舉手投足間充滿軍人之風的女子。

阿斯拉

アースラ

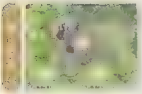


PROFILE

身高／160公分
體重／49.2公斤
興趣／洗澡
喜歡的東西／薄荷
討厭的東西／猶豫不定的人



帝國軍近衛兵團所屬的中隊長。雖然是平民出身但魔力很強，得到帝國將軍之一的倫(ルーン)將軍器重而加入軍隊。擅長使用魔力驅動式的槍，在軍隊中給人信賴和冷靜的評價。加入東方中立地帶的搜索隊。



射擊

初期裝備

武　器／　散弾銃

防　具／　こはくのむねあて

配　件／　コンバットブーツ

初期魔法

パダン、パダーマ、
ボワン、デイル、
ブーレイ、ペボーバ

LV	EXP	HP						
20	2000	773	52	3	97	97	60	73

戰鬥能力

是小隊中唯一可以裝備全體攻擊武器的角色。一次可以掃除一堆小嘍囉，連鎖技非常有效。



▶她使用的武器是【槍】相當的特殊。

55 %	＋0 %	80 %	10 %	2 %	0 %

元素屬性能力值

3	2	2	2	5	2	2	2

Lv 1	パダン	Lv 27	レクタ
Lv 2	パダーマ	Lv 28	マレクタ
Lv 5	ボワン	Lv 31	パドーラム
Lv 8	デイル	Lv 35	ワース
Lv 11	ブーレイ		
Lv 15	ペボーバ		
Lv 21	シェーザ		
Lv 24	ブーカ		

其他登場角色

敵方

幽姆　ヨム(YOM)

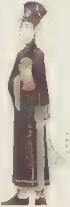
風帝國的將軍之一。雖然怎麼看都像一個又矮又醜的老人，但確擁有召喚、操縱多種魔物的強大戰鬥力。執行命令的能力很強，忠實的完成身為軍人的職務。





拉索　ラッソ(RASSO)

在風帝國軍中擔任中隊長。有權勢的貴族之後，可能成為將軍的優秀份子。有強烈的選民意識，既高傲自大又非常的自戀。被派遣到東方大陸的中立地帶找出某樣東西。



尤那(咒術长)
(ユンナ咒術长)

在風帝國內擔任與詛咒有關的兵器開發和營運。受現任皇帝索尼爾(ソーニル)重用，不屬於軍方管轄，也沒有任何權限上的限制。是一個具有關於魔法的咒術廣範知識、有學者氣質的角色。

我 方

巴巴德爾 パパデル



（前作出現）

在四個大陸中央的「晉加山(ジンガ山)」山中小屋的樵夫。
實際上是在大戰末期時很活躍的帝國將軍之一。退役之後，過著避開俗世的獨居生活，眼光依然很敏銳。有時見到有潛力的人，會二話不說的把身經百戰的技巧傾囊相授。

莫莫 モモ（前作出現）



住所不定、也沒有職業，目前似乎居住在飛龍城下町。她本人覺得有種身處在異世界的違和感。

马洛克 マーロック



在東方大陸的砂漠地帶駕駛砂船，是個做大生意的富商。『為了多賺一元，連一秒的時間都不能浪費』是他的個人哲學，既乾脆又固執。總之，是個徹底的小氣鬼。但是對於有將來性的商品會不計成本的投資，買賣眼光非凡。

妲波 ダーボ



葛雷的母親。丈夫逝世後，成為『草龍』身邊的巫女。出身自魯迪亞王家近支的世家，後來與弗雷族的前族長，也就是葛雷的父親熱戀，有為此而離家出走的勇氣。

中立

汉 カーン



原本是一個靠來自我力量的流浪者。因為有讓人恐懼的外表和粗暴，所以得到馬洛克的賞識而成為他的保鑣。被主角一行人打敗之後又踏上修行之旅。再次出現在主角們面前時，似乎已經和原本不太一樣了。

伊格里(イゴーリ)



在魯迪亞王家擔任執事的老人;另一面則是掌管王家在暗中行動的軍團頭目。因為長時間觀望著權謀術數的漩渦世界，臉上充滿好像用無數的苦難所刻畫出來的皺紋。

龍戰士IV的世界情勢

被泥之大海所包圍的兩個大陸。而這兩個大陸分別由「鳳帝國」（フォウ帝國）及「東側聯盟」（東側連合）所支配。這兩大勢力經歷了好幾個世紀的爭戰，流了許許多多的血。在長期對峙互攻之下，兩大勢力均感疲憊，遂締結了休戰條約。這份和平是暫時性的東西呢？抑或是走向另一個悲劇的序幕呢？很快地，一年過去了……

許多城市為了恢復過去的繁榮景致，而展開了復興的工作。

○「鳳帝國」（フォウ帝國）（西大陸）

支配著西大陸全土，是一個擁有強大軍隊的專制國家。遠古，有一位偉大的皇帝僅憑他一人的力量就建構了這個帝國。初代皇帝死後，帝國皇帝之位就一直空著，以後帝國就一直由教導著初代皇帝思想的教主所統治。

與聯盟休戰一年後，帝國派遣了兩支龍探索部隊前往東大陸……



龍（虛幻之物）

在這世界上存在著被稱為「龍」的東西。雖然已經確認有好幾種龍存在，如砂龍、泥龍等。但其真相仍然不明。

在世人的認知中，它們既非動物或怪獸，雖然是生物，但卻是一種非常奇特，令人感到不可思議的東西。因為這份神秘感，而使得有一部份人將它們當做『神』來崇拜，又因為它們的外觀幾乎不會有所改變（既不會老，也不會死），故又被稱為『虛幻之物』。

可是，因為它們並不攻擊亦不幫助人類，所以幾乎所有的龍都被視為當地特有的風景之一。

有時在這世界上會出現擁有被稱為「龍之眼」的特殊雙眼的人物。據傳「龍之眼」的持有者能「透過龍來撼動世界」。

○ 傳說與龍

有傳說敘述在這世界上的各種族，是在遠古由各個與他們形態極為相似之神所孕育出來的。例如像妮娜這樣的種族，據說就是由有翼之神所創造出來的。

各神所率領的種族在歷史的洪流中重覆著時而爭戰，時而融合的過程。然後當各個種族在歷史上的地位有所提升之時，他們的神便會轉變成龍的姿態，並從人們面前消失。

不論這傳說的真實性有多高，人們並沒有對自遙遠的諸神時代（各種族誕生的時代）至今，仍然存在，且被稱為『龍』的生物留下任何的評論。只不過，還是有些人因為它們過去曾經是神的緣故而加以尊敬。另外，也有龍被吟遊詩人以詩歌傳頌著。

○ 各式各樣的龍

龍並沒有特定的形體。但是一般人認為它們擁有巨大的身體，並且不常移動。有的像是出現在泥之海的巨島，也有的像是沉睡於砂漠底下的大島。

◎ 砂龍（すなりゅう）

名稱：ジュナー Junar

身長約15公尺的管狀龍。住在大陸砂漠裡，大部份時間都潛藏在砂中。有時（滿月之夜等）會被人看見它會從砂中飛衝上天。以前，有一個以這附近的砂漠為中心而發展的極為繁盛的民族，據說它就是這一個民族的守護神，真假則無人知道。



突然對主角們展開攻擊的砂龍。

○ 東側聯盟（東側連合）（東大陸）

為了與強大的風帝國抗衡，在東大陸上的多數國家及部族組成了聯盟。雖然盟主是由盧迪亞王家（ルディア王家）擔任，但各國仍然保持著獨立的狀態。除了盧迪亞之外，飛翼王國（ウインディア）與弗運（フーレン）等也都有參加。

他們為了與風帝國作戰而團結在一起，但在戰後，這層關係也開始鬆弛了……



東側聯盟主要國家

△ 盧迪亞（ルディア）：

聯盟的盟主。擁有近代化的工廠群。其國力在東側聯盟內也極為優越。

△ 飛翼王國（ウインディア）：

飛翼族之國。存在於王國各地的風車正可謂是飛翼王國的象徵，他們利用風力來發展各樣的產業。妮娜（ニーナ）是這個國家的公主。

△ 弗運（フーレン）：

虎人族的部族。他們過著與自然為伍的簡樸生活。但人族的性格卻極為好戰，他們的戰士比其他國家的戰士都還要驍勇善戰。葛雷（クレイ）是弗運族的族長。

◎泥龍（どろりゅう）

名稱：ノスト　　Nosto



身長10公尺以上，身體呈半透明狀的爬蟲類。
居住在大陸中央，被稱為『大泥濘』的泥海中，有時會將頭探出海面，據說只要它一出現，就代表即將發生不祥的事。當然，真假無人知曉。

與主角們首度相遇的場景。

◎草龍（くさりゅう）

名稱：ターブ　　Ta-Pu



住在大陸南端，有微風輕拂著廣闊大草原–『黃金平野』裡的龍。它平常都漂浮在草原上，一旦有人接近就會馬上消失的無影無蹤。
它被以此草原為據點的民族冠了一個帶有『偉大的草原聖靈』意義的名稱---『(大父)』。

「圖像」設定圖畫

◎人龍（ひとりゅう）

名稱：オーラドラゴン　　Aura Dragon



最近有人在東大陸廣大砂漠地帶目擊它們出現。
因為它們的體形和人類極為相近，故有人懷疑它們會不會是新品種的龍。
它們和其他的龍一樣，據說沒有採取會傷害人類的行動。
但是，在目擊到它們出現以後，世界各地龍的動態好像有活潑化的傾向。
有情報指出，有一支帝國軍部隊正積進行搜索龍的活動。與人龍之間關係的深淺還不明。

「圖像」設定原畫。全身及特寫圖。
「圖說」人龍的吐息攻擊。

遊戲開始方法

將遊戲CD放入PS主機中，會播放序幕影片，影片結束後，會變成標題畫面，在標題畫面中按START鈕會出現選單

※在序幕影片播放中按START鈕(開始鈕)可直接跳到標題畫面。



接續遊戲

如果要接續之前的存檔資料繼續遊戲，先將保存之前記錄的記憶卡插入主機上的記憶卡插槽1或插槽2。選擇標題畫面上的LOAD GAME，想存取時選擇セーブデータ(存檔資料)。 ※有關存檔資料後續說明。

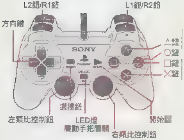
最初選擇

在選單中選擇NEW GAME就開始進入遊戲，在畫面中玩家可以決定名字。決定後遊戲開始。

遊戲結束

戰鬥中，如果小隊全員都已是戰鬥不能的狀態(HP值為0)，遊戲就會結束。





區域地圖	輔助畫面	戰鬥畫面
方向鍵	移動人物	移動選項
○鈕	調查物品／與人交談	決定
╳鈕	最前面的角色的個人動作	取消選項
△鈕	打開輔助畫面	回到區域地圖畫面(戰鬥中／敵人情報)
□鈕	同時按方向鍵可以衝刺	切換角色情報(戰鬥時不能使用)
R1鈕	改變視點角度(90℃)	沒作用
R2鈕	改變成員位置	沒作用
L1鈕	改變視點角度(90℃)	沒作用
L2鈕	改變成員位置	沒作用
開始鈕	暫停	暫停
選擇鈕	不能使用	HELP



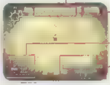
※只有當LED燈亮，才會開啟震動功能。
※震動搖桿的震動機能可以在OPTION的選單之中設定ON／OFF。
※要使用左搖桿時，必須先按下震動手把開關(LED燈閃爍的狀態)。
※以上的按鈕位置是按照初始狀態的設定，可以在OPTION的選單中變更。

震動手把專用

左類比控制鈕：移動人物／輔助畫面選項的選擇
右類比控制鈕：不使用
震動手把開關：震動機能的ON／OFF

世界地圖

在世界各地エリアマップ(區域地圖)中移動的地圖。選擇角色要去的場所按〇鈕就可以進入(區域地圖)。隨著劇情發展，可以移動的場所會增加。



1 地名
自前所在位置的名稱。

2 [illegible]

3 指令選項表
※1. 入る(進入): 進入區域地圖模式。
キャンプ(露營):進入露營模式。
マップ(地圖):可以看到大地圖。
※2. メニュー(選單):切換到輔助畫面。

4 可以移動的區域地圖
以玩家所在地為中心，四週連接的區域地圖都會顯示出地名。按下對應的方向鍵就可移動。

移動中的？

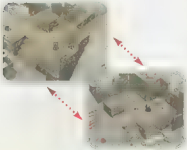
出現〝？〞的記號時，按〇鈕就可以進入探索地圖。探索地圖中可以發現隱藏路線或道具，也可能會碰到敵人。



※1. 指令選項還是暗的時候，表示無法使用該選項。
※2. 所謂的大地圖指的是用比世界地圖還大的視點來看地圖。

區域地圖

以3D的方式繪製的地圖。可以從世界地圖進入區域地圖。地圖中包括了城鎮、鄉村、迷宮等。在區域地圖可以與各式各樣的人交談，也有會遇上敵人的時候。



切換視點

按下L1或R1(初期設定)的按鈕，就可以改變視點。利用這個可以使畫面迴轉的機能，看見平時不易看見的視點。可以切換的角度看過左上角的羅盤後就可以了解。



可以切換360°C視點的區域



可以切換90°C視點的區域



不能切換視點的區域

設定畫面

標題畫面上的OPTION中可以變更輔助畫面的設定，進入基本設定畫面的選單，也能以調整出最適合電視的遊戲環境。

(ゲーム設定)遊戲設定

聲音、震動搖桿等遊戲內的機能都可以設定。

振動機能	震動搖桿的震動機能ON / OFF設定。
タッシュ(衝刺)	改成オート(自動)的話，按下方向鍵時會衝刺。
カメラ(視點)	變更切換視點時的迴轉方向。
方向キー(方向鍵)	設定角色移動方向的類型。(不對應震動搖桿)
メッセージ(訊息)	訊息速度的設定。
サウンド(輸出音源)	配合電視的機能選擇設定ステレオ(立體聲)或モノラル(單音)。
BGM(背景音樂)	調整背景音樂音量的設定。
SE (效果音)	效果音的音量設定。

ボタン設定(按鈕設定)

控制手把的按鈕設定，從タイプ1～タイプ4有四種類型，可以選擇喜歡的類型。

スクリーン(螢幕)

可以用方向鍵來調整螢幕畫面的位置。

初期化

把所有設定的回歸到最初狀態。



輔助畫面

在世界地圖和區域地圖時按△鈕，就可以進入輔助畫面，輔助畫面中可以執行各式各樣的命令。

サブ畫面(輔助畫面)

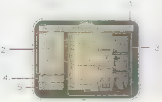
① info
(訊息視窗)
說明功能。

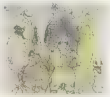
② com mand(指令)
可以使用的指令一覽表，可以用方向鍵上下選擇指令。

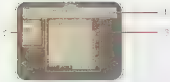
③ forward/backward(前衛、後衛交換)
用方向鍵的左右來決定角色的交換。

④ Time(時間)
顯示出總遊戲時間。

⑤ Zenny(金額)
玩家所有的金額。







選擇道具時的輔助畫面

1 info(訊息視窗)
說明功能。

2 com mand(指令)
可以使用的指令一覽表、可以用方向鍵上下選擇指令。

(3) Item(道具總一覽表)
用方向鍵的左右來選擇道具的種類、全部有四種道具一覽表。

輔助畫面的指令

1. アイテム(道具)

在此可以進行道具的使用與整理。每一種道具所能持有的最大上限是99個。道具的種類共分為:Item(道具)、Weapon(武器)、Armor(防具)、 Option(其他)以及不能丟棄的寶物道具。



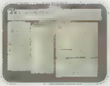
2. 特能(特殊能力)

各角色的所擁有的特殊能力。特殊能力指是Magic(魔法)和Skill(技能)的能力。魔法能力會隨著等級上升而習得，技能與等級上升無關，可以進行更換。



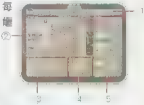
3. 裝 備EQUIP

可以將武器、防具、戰鬥用的配件分別裝備在身上。



4. 狀態Status

可以看見每一個角色的能力與狀態。



① Info
(訊息視窗)
說明功能。

② Status(能力值)
顯示出各種能力值

③ EQUIP(裝備)
可觀看已裝備的道具。

④ EXP(經驗值)
NEXT是指升下一個等級所需要的經驗值，TOTAL是總經驗值。

⑤ DATA(資料)
顯示與戰鬥有關的資料和迷你遊戲的遊戲點數(Game pts.)

有關能力值的說明

LP	戰鬥後得到一定的經驗值後等級會上升，能力也會跟著上升。
HP	角色的體力。戰鬥中如果變成0的話，會成為戰鬥不能的狀態。
AP	特能的點數。使用魔法或技能都會消耗。
CP	擔任後衛時每回合可以回復的AP值。
攻擊	加上武器的攻擊力。
防御	數值高的話，還可以降低傷害力。
早さ(速度)	數值高的話，就以比敵人先行動。
賢さ(智力)	會影響魔法攻擊力和對魔法的抵抗力。

5.並びだえ(變更排列順序)

可以變更小隊的排列順序。設定的變更方式有兩種："通常時"的排列和在區域地圖中的排列順序以及；"戰鬥時"的排列和戰鬥突入時的排列順序。

通常時：顯示在區域地圖上的角色 戰鬥時：進入戰鬥時參加戰鬥的角色(前衛)	通常時：不會顯示在區域地圖的角色 戰鬥時：進入戰鬥時不會加入戰鬥的角色(後衛)

設定(オプション)

可以變更各種設定。

セーブ(存檔)

從世界地圖畫面上進入輔助畫面時可以使用存檔的指令。

遊戲的存檔資料會在記憶卡內儲存。

存　檔

可以在遊戲中存檔的時機

在宿屋中休息的時候、調查日記的時候、進入露營模式的時候或輔助畫面(從世界地圖畫面進入的時候可以存檔)。不論哪一種方法都可以，只要把記憶卡插入記憶卡插槽1或插槽2就可以存檔了。





儲　存

本遊戲每次存檔占記憶卡容量1格

一塊記憶卡共有15格的記憶容量，不夠使用時請另行購買。



※當遊戲資料正在存檔或讀取中的時候，請勿按下POWER(電源開關)、或重置鈕(RESET)，也不能將記憶卡拔出，否則有記憶資料被破壞的可能性，請特別注意。

露營(キャンプ)

在世界地圖中按下[]鈕就可以進入露營模式

利用露營模式內的指令，為前途未卜做足好準備。





露營模式指令

回復體力。

在遊戲中途存檔。

可以替換技能(一次要消耗一枚金屬片(メタル))。

變更目前學習的傳承師。

※ 發生過特定的事件之後，露營時和出現的妖精談話，就可以進入妖精殖民地。

系統

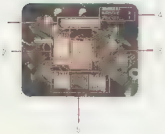
BATTLE SYSTEM

本作中，因發生事件或遇敵人而戰鬥的情形相當頻繁。此單元針對戰鬥系統會有深入的[illegible]理解將有利於[illegible]勢

戰鬥畫面

在區域地圖中遭遇到敵人時就會進入戰鬥。戰鬥勝利後、就可以獲得經驗值和金錢。

※在戰鬥畫面中按下選擇鈕、就會顯示HELP畫面。



綠色 — 玩家的先制攻擊

青色 — 敵我雙方以速度決定攻擊順序

紅色 — 敵方的先制攻擊



1 小組的行動順序
按照已經選定的角色順序一一輸入三個指令。

2 輸入角色指令
將方向鍵移到選定順序以外的角色輸入指令。

3 com mand指令
下達[illegible]、[illegible]之類的[illegible]命令。

4 敵人的[illegible]
按下△鍵就可以知道有關敵人的情報。

5.我方角色的情報
顯示出小隊[illegible]個別的 HP 和 AP。

戰鬥的流程

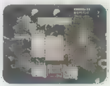
BATTLE

每一回合的攻擊小隊中最多只能有三人參加。最先輸入指令的三名角色為小隊前衛，剩下的成員則是後衛。前衛、後衛的成員可以用一回合的時間自由交換。

前衛 →參加攻擊
後衛 →不會受到敵人的攻擊
→持續3回合後異常狀態回復
(毒、戰鬥不能狀態除外)
→AP、CP會隨每回合而恢復一部份。

1.選擇第一個進行攻擊的角色

用方向鍵的左右來移動游標(輸入指令)，切換選定順序以外的角色。

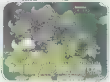


2. 指令的選擇與決定

所需的動作就是以方向鍵上下選擇、按○鈕決定。

3. 行動目標的選擇與決定

已經決定攻擊、特能、道具的指令的時候，先將發白光的遊標移到選擇的對象上，用方向鍵的上下來決定「敵」「前衛」「後衛」之後，再以方向鍵的左右來選擇針對的目標，決定後按○鈕。



戰 鬥 指 令

戰鬥時所使用的指令有以下四種。另外，這個時候按住R1鈕不放(R2、L1、L2鈕也可以)就會出現「突擊」和「逃走」的指令。



突擊



逃走

指令	說明
攻擊	用裝備在身上的武器進行攻擊。
特能	使用特能(魔法、技能)。
道具	使用道具、也可以用來變更裝備。
防御	大約可以承受敵人攻擊的一半威力，在防禦中也可以學習(了解敵人的特能)。
突擊	使用裝備的武器連續攻擊、按X鈕可以取消。
逃走	從戰鬥中逃走，失敗的話要單方面承受敵方的攻擊。

狀態異常

戰鬥中受到敵方的特殊攻擊或被地圖的特殊效果所傷，就會發生中毒、混亂之類的狀態異常。在戰鬥中持續3回合沒任何治療，除了毒、戰鬥不能狀態之外，其他的異常狀態都會回復。



※戰鬥結束後只有毒的異常狀態不會消失，此時在區域地圖中步行時會持續消耗體力。

名稱		效果	回復方法
毒		HP減少	ヤクリ系的魔法、毒消し、萬能藥
睡眠		到戰鬥結束前不能行動	ヤクリフ、萬能藥、遇到攻擊
混亂		無法選擇攻擊對象	ヤクリフ、萬能藥、受到攻擊
盲目		命中率降低	ヤクリフ、しずく、萬能藥、魔彈 [illegible]
沉默		不能使用魔法	ヤクリフ、しずく、萬能藥
戰鬥不能		到戰鬥結束前不能行動	リバル系的魔法、氣つけ藥
蛋		攻擊力0，特能會將會變成的成蛋的專屬魔法	三回合之後，回復到原本姿態，HP／AP全滿

元素屬性 & 耐性

元素屬性（共有8種）

各種攻擊若有加上元素屬性的話，則會產生追加傷害。

- 火＝像「バダム」之類，帶有火屬性的攻擊。
- 風＝像「烈風擊」之類，帶有風屬性的攻擊。
- 水＝像「レイガ」之類，帶有水屬性的攻擊。
- 土＝像「ガタプレダ」之類，帶有土屬性的攻擊。
- 聖＝回復魔法及「ガタプレダ」キリエ等帶有聖屬性的攻擊。
- 精神＝「ダール」、「ストール」等會使能力（數值）產生變化的攻擊。
- 狀態異常＝如「ベポーバ」、「ネムリー」等會引起狀態異常的攻擊。
- 死＝像「ワール」之類的即死攻擊。

耐性（共有4種）

當玩家們受到攻擊時，首先會就其攻擊屬性自動進行修正。

＊**近身**＝利用劍、棍棒等武器移動至對手面前直接加以攻擊。是大部份敵人常用的攻擊方式。

＊**射擊**＝利用魔法彈和槍來進行的遠距攻擊。

＊**魔法**＝古典魔法（戰技的種類是以"近接"或"射擊"為主）。

＊**吐息攻擊**＝龍的特殊攻擊方式。

所有的元素屬性和耐性指數都會以0～7等8個階段來加以表示。數值越大就表示對相同屬性攻擊的抵抗力越強。

例如說，遭到火屬性攻擊的時候：若屬性值為0，則玩家會受到2倍的傷害。若屬性值為7，則敵人的攻擊反而會使玩家的ＨＰ回復。

※除了「聖」以外，其他指數的基準值為“2”。（聖的基準值為“5”）。

追加傷害的計算方式

耐性及元素屬性之追加傷害計算方式為本來所給予的傷害再乘上因耐性及元素屬性所產生的修正值。

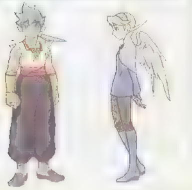
1. 給予傷害Hit數 的記算

從物理攻擊計算後所求得的傷害值
× ｛耐性修正值｝×｛元素屬性之修正值（平均）｝
= 給予傷害

※註：　？ 對於沒有設定屬性的攻擊，其元素屬性的修正值以“1”來計算。

2. 狀態異常等攻擊的成功機率

從智力所計算而得的成功確率
×｛ ｛屬性修正值｝×｛元素屬性之修正值（平均）｝
= 攻擊的成功機率



攻擊帶有兩種以上的屬性

1. 近身、射擊、攻擊魔法的傷害計算方式

此時會取這次攻擊中所帶有的「火」、「風」、「水」、「土」、「聖」屬性修正值的平均值來當成所能給予的追加傷害值。

也就是說，如果我們以「メガ」為例的話，就會變成這樣：

平均修改值 的記算

從物理攻擊計算後所求得的傷害值
=｛ 參考｛炎屬性｝數值一覽表所得到的數值
＋參考｛風屬性｝數值一覽表所得到的數值 ｝÷2

2・ 如何確定補助魔法使用成功

在遊戲中並不存在著一個效果同時發揮兩種以上屬性的狀況。因此關於此類魔法是否生效，端看對應其（設定為魔法）屬性修正值之高低來加以判斷。

例如，受到會同時引發「混亂」及「防禦力下降」的魔法攻擊時，「防禦力下降」是看“精神”的元素屬性值高低；而「混亂」則是看“狀態異常”的元素屬性值高低來加以判斷。

既定規則

？ 元素屬性

・玩家在沒有追加特殊條件（如裝備了「炎之指輪」）的情況下，屬性值絕不會大於或等於“7”。超過7時一定會被當成是“6”。
・敵人即使沒有追加特殊條件，屬性值也能到達“7”。
・敵我雙方在因魔法或裝備的效果而使得屬性值低於“0”時，一律視為“0”。

□ 耐性：
我方的耐性值上限為“5”。
只有敵方在即使沒有追加特殊條件的狀況下，耐性值也能高達“6、7”

技能

ABILITY

各角色所使用的魔法大致上分為：攻擊系魔法、輔助系魔法、回復系魔法、體術，以及SKILL等屬性類。

魔法與技能

魔法與技能的不同

所謂的魔法就是到達一定的等級後，每一個角色都會各別習得的特能。但是，有關學會的魔法，則每個角色各自有不同規則的系統(以迦娜為例，她學會的魔法就是風系與回復系為主)。另一方面，技能則與等級無關，以下有兩個方法可以得到。



習得技能的方法

①戰鬥使用防禦的指令的角色，有時可以從敵人身上學會特能。

②成為傳承師的弟子，可以得到傳授。



技能的替換

技能就像一般武器、防具一樣，可以自由裝卸的特能。例如:能把所持有的技能「バム」拆下來，就可以交給葛雷裝備。所習得技能是屬於小隊全體共有的，技能的替換可以去露營模式進行。





技能是屬於小隊全體共有的，所以不可能得到複數的技能。另外，要裝備技能時必須要有金屬片(メタル)。

連鎖技

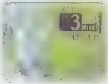
隊員們使用特能(魔法、技能)，如果互相配合的話，就出現連鎖技，連攜攻擊範圍、攻擊力會大幅提升。連鎖技的發動方式大致上分為三種。

1. 合成連鎖技

用相同屬性的特能、各自照火→風→水→土→火，此順序使用，就會發動合成連鎖技；如果使用的是複數屬性，則可發動強力的重屬魔法。

2. 連續連鎖技

連續使用同屬性的特能就可以發動連續連鎖技。連結2段、3段的特能發出連續連鎖技，最後發出的魔法會提升等級。



3. 追加連鎖技

使用會發生狀態異常的魔法(例如:ネムリィ)之後接著使用体術系的魔法(例如:馬斯塔的「ねらいすぎ」)。要是使用的時機還無空隙，就會追加体術系魔法加上狀態異常魔法的效果。



連鎖技的起動

在魔法系統中連鎖技的發動是有一定的機率，當是兩人或三人的「持續」連續輸入之後，系統上大致近似的魔法有一定的機率會串連在一起

第一個人和第二個人的連鎖機率為85%，第二個人和第三個人的連鎖機率為75%。不過要是中間有敵人介入的情形，就會被打斷而使得連鎖失敗。

連鎖技的HIT數

連鎖技的HIT數，就是在畫面右上角連鎖進行中"損傷數字"的數目。另外要是敵人的數目越多，進行全體攻擊時HIT數越容易上升。

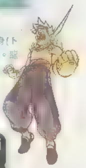
※"損傷數字"不只是給敵人側損傷指數，回復魔法的回復數也包含在HIT數內。



DRAGON GENE SYSTEM

龍變身只有主角和龍族才能使用。先從指令中選出「龍變身(トランス)」，再從選單中選出想要變身的龍、決定後就可以變身。龍變身的必須負擔開銷的水量改變而增加

龍力[illegible]



選擇龍變身（トランス）指令的話，龍/弗烏爾的形態就會改變。（與變身龍的種類無關，變身後的形態只有一種。）而只有在進行吐息攻擊（ブレス攻擊）時才會轉變為變身龍之固有形態。龍變身時各種能力都會大幅增加、也可以使用魔法或吐息。但是為了維持變身的狀態每回合都要消耗AP。



◀龍變身時各種能力都會大幅增加、也可以使用魔法或吐息。

變身中效果

1. 能力（ステータス）上昇
2. 可使用專用特能（包含吐息攻擊）
3. 會消耗變身及維持ＡＰ



凱撒龍「カイザードラゴン」（究極龍 タイラント）
怪龍「ヘンナー」 → → 龐克龍「パンク」

變身 / 變身

光龍「オーラ」（精龍 スピリチュアル）

＋火：翼龍（ワイバーン）—進化→ 炎龍（ジャブジブ）
＋風：戰龍（ウォリア）—進化→ 騎士（ナイト）
＋水：水龍（サーペント）—進化→ 魔龍（ジャバウォック）
＋土：重甲龍（ベヘモス）—進化→ 鋼甲龍（バンダスナッチ）

龍變身之聯動及進化

因……變身之聯動因

龍與弗烏爾兩人原本是同一位神，所以他們會共同分享許多的要素。在龍變身關係中，他們則會共同擁有一樣種類的變身龍。也就是說龍這邊一但發現龍變身能力，則弗烏爾也會擁有相同的變身能力。

可以聯動的龍：

光龍「オーラ」<--> 精龍「スピリチュアル」
凱撒龍「カイザードラゴン」<--> 究極龍「タイラント」
戰龍「ウォリア」<--> 戰龍「ウォリアー」
重甲龍「ベヘモス」<--> 重甲龍「ベヘモス」
怪龍「ヘンナー」<--> 怪龍「ヘンナー」

無法聯動的龍：

以下兩匹龍因其屬性剛好相反，故無法產生聯動。（參考：在弗烏爾的劇情中，會有幽姆【ヨム】說：「神皇殿下的屬性是水」之對白出現。）

翼龍「ワイバーン」（龍專用）<--> ×
× <--> 水龍「サーペント」（弗烏爾專用）

※ 龍變身之聯動法則，亦適用於以下的「龍力強化」。

翼龍、戰龍、水龍、重甲龍及怪龍等龍族，可經由小遊戲來累積「遊戲點數」而產生進化。

※外觀雖然沒有改變，但能力會獲得強化，名稱也會改變。
※消耗ＡＰ不變，進行吐息攻擊時，神龍的形態會產生變化（威力則一樣）
※進化後就無法再使用"原始的龍"了

無法進行龍變身的狀況

下列情況，玩家將無法進行龍變身。

1. 想要變身的神龍，其HP為"0"在Lv中，玩家要隨時注意、保持神龍的ＨＰ。
2. ＡＰ值不夠，無法滿足神龍的變身ＡＰ。

※沉默狀態下則無效。

在龍變身狀態中能做的事

基本上全部的指令都能使用。

因……變身時魔法列因

此時魔法及技巧列雙方都會出現。



◆ 魔法列

1．首先會表示該龍的固有技巧
2．其後再加上環境龍之吐息攻擊。

※ 技巧列則維持原狀，普通狀態下即可使用。

龍變身時的吐息攻擊

環境龍之吐息攻擊不受使用次數的限制。

龍言魔法（龍變身時的單屬性魔法）

一旦變身後，即可使用會造成 2 HIT 而被稱為『龍言魔法』的單屬性魔法。

真重魔法（龍變身時的多屬性魔法）

要發動真重屬魔法，必要條件是一定要擁有龍言魔法。

1．爰三人連鎖攻擊，且須為第三人。
2．龍所發動的魔法為ＣＬ３的龍言魔法。並滿足發動真重魔法的必要條件（火–>風、風–>水...等）

龍變身的等級提升方法

在遊戲中，經由得到『龍水晶』而獲得的『龍變身』能力，可以因在小遊戲中所獲得的『遊戲點數』（GAME POINT）來提升等級。

※ 若在選單畫面中的「狀態」視窗裡選擇龍以外的角色的話，遊戲點數會被顯示在畫面右下角。

提升等級所需的「GAME POINT」如下所示

10000PTS...第一匹升級
20000PTS...第二匹升級
35000 PTS...第三匹升級
50000 PTS...第四匹升級

※滿足了上述條件後，在戰鬥中任意使用「變身龍」的話，那匹龍就會升級。

龍變身之解除

想解開龍變身要先從特能中選出「變身解除(變身かいじょ)」。當維持變身的AP消耗完的時候、或是HP成為0的時候，就會強制解除龍變身。還有、龍變身時所減少的HP，在宿屋休息後就能完全恢復了(平常的區域地圖只能回復一點)。

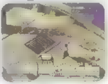
※EX：技巧「覺悟」（カクゴ）的反作用。
（只有變龍會死亡）

龍召喚

龍召喚只有主角能使用。他能借早已定居在此世界的神龍之力量，對的敵人進行攻擊。從特能中選出後、龍就出現在バトルフィールド幫助主角。隨著故事的進行、遇見世界各地的龍和可以龍召喚的種類也會增加。

• 輸入指令之回合就會展開攻擊。也可說是最豪華的魔法。
• 當「ＡＰ＝０」，而且沒到旅店休息的話，是無法再度召喚同一匹神龍的。

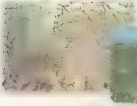
※ 在沉默狀態下也無法召喚神龍。



▶每種龍召喚過一次之後，就必須去宿屋休息然後才能再度使用，否則戰鬥中無法再召喚出同一種龍。

7隻召喚龍








龍水晶的收集方法



在世界上的某些地方存在著被稱為「龍水晶」的東西。一旦取得了「龍水晶」的話，就會獲得能變身成具有不同形態、能力的「龍」的變身能力

龍水晶的所在地

在西大陸南部的「小廟」（ほこら）中取得。能獲得變成『サーペント』的能力。（只限弗烏爾）

在修克（シューク）地方的基加山（ギガ山）山腹中取得。能獲得變成『ワイバーン』的能力。（只限[illegible]）

在北方諸島・薩爾汀島（サルデ[illegible]ン島）[illegible]島上取得。能獲得變成『ベヘモス』的能力。

在佩達半島（ペイタ半島）上的恩西遺跡（エン・ジュ）內取得。能獲得變成『ヘンナー』的能力。

在晉加山地（ジンガ山地）中昆蒂堪塞前的「森林火災遺址」（森の焼け跡）裡取得。能獲得變成『ウォリアー』的能力。

※ 在弗烏爾的劇情中，因為森林正在燃燒，所以無法取得。





傳承師系統

MASTER SYSTEM

持續在世界各地的冒險時，會在各式各樣的場所遇到卓越的人物，這些人們被稱為「傳承師」。玩家要成為他們的弟子，才能得到祕技的傳授

①入門條件

如果想要傳承傳承師的話，首先一定要先滿足傳承師的入門條件，完成某個條件後就會允許玩家入門成為弟子。小隊的每個成員可以分別成為不同傳承師的弟子。



②成為弟子

成為弟子之後會對應傳承師的特性，而使得角色的能力值上升方式產生變化。(例如找戰士系的傳承師拜師之後，HP的數值就變得很容易上升)



③傳授秘術(技能)

如果完成傳承師的題目，傳承師就會傳授秘術(技能)。一開始的題目很簡單；逐漸的題目會越來越困難、所傳授技能的性能也變得越強。



④師父的教誨 ウィル(意志)

成為傳承師的弟子之後，戰鬥時要是滿足某種條件就會遵照師父教導的反應行動，這就是所謂的「意志」，例如:師父說過「戰場上有負傷者在的時候，不替他打氣是不行的」。戰鬥時有衰弱的同伴受到攻擊時，會有很高的機率發動意志之中的「かばう」能力。



⑤替換傳承師

曾經做過入門弟子的傳承師都記錄在「卷軸(まき物)」之中，使用露營模式中的「傳承師」指令，就可以隨時替換傳承師。這時要朝著想要發展的方向來選擇傳承師拜師。



原有的意志

在角色中也有從一開始就擁有意志的人。

妮娜 → ファイト（打擊）

馬斯塔 → えんご射撃（掩護射擊）



傳承師的系統主要分為3大項

1.成長度＝成為弟子後的各能力值得成長變化，和前作一樣，一旦等級升級能力素質值就會加以補正。

2.褒美（SKILL或道具）的取得條件 ＝此項是與前作最不同，技能的習得並不只限於"成為弟子"的時期，還需綜合遊戲中各要素的達成度來評斷。

※每個要求條件達成後，不多不少，只能得到一項技能或道具。而每項條件的先後順序不能顛倒或跳著做。

3.WILL的傳授＝成為入門弟子時，戰鬥中在因發動關鍵事項所引發出的特定反動。

例 1：かばう→可代替HP 1/4 以下的同伴承受單體物理攻擊的傷害。
例 2：のんびり→一到後衛時，睡著機率10%。
例 3：全力→傷害1.25倍，但命中率 -10%！

每位傳承師都必定有一種WILL(意志)，而妮娜、葛雷、賽亞斯、阿斯拉、馬斯塔，並非傳承師，原本每個人身上就擁有固有意志，因此這5個人成為弟子後就各有2個意志。

此外還可通過露營，從露營模式指令進行通信教育！

※弗烏爾不會遇到傳承師，所以不能進行傳承師系統。

傳承師一覽

01

入門條件：無條件



成長度					
HP	AP	攻擊力	防禦力	素早さ	賢さ
—	+1	-1	—	—	+1

所在地：克羅克之谷(クロク峡谷)

- 條件● 連鎖技的hit數在5以上
- 條件● 連鎖技的hit數在10以上
- 條件● 連鎖技的hit數在15以上
- 條件● 連鎖技的hit數在20以上

02

入門條件：交出全部的錢(0元亦可)



成長度					
HP	AP	攻擊力	防禦力	素早さ	賢さ
—	—	—	—	+1	—

所在地：秘密基地(アジト)

- 條件● 所持道具(重要道具除外)的種類60以上
- 條件● 所持道具(重要道具除外)的種類120以上
- 條件● ————
- 條件● ————

03

入門條件 總捐獻值超過1000以上



成長度					
HP	AP	攻撃力	防禦力	素早さ	賢さ
–	-2	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

所在地 弗連之里(フーレンの里)村長家2F

- 條件● 總捐獻值超過1500以上
- 條件● 總捐獻值超過3000以上
- 條件● 總捐獻值超過10000以上
- 條件● ———

04

入門條件 在殖民地蓋出一間房子



成長度					
HP	AP	攻撃力	防禦力	素早さ	賢さ
-8	+1	—	—	—	—

所在地 亞姆之沼(アムの沼)附近？地點

- 條件● 人口在8人以上
- 條件● 人口在12人以上
- 條件● 人口在16人以上
- 條件● 人口在20人以上

05

入門條件 無條件



成長度					
HP	AP	攻撃力	防禦力	素早さ	賢さ
—	+2	-2	-2	—	+4

所在地 飛翼城(ウィンディア)的風車小屋

- 條件● 遊戲時間超過25小時
- 條件● 遊戲時間超過30小時
- 條件● 遊戲時間超過40小時
- 條件● 遊戲時間超過50小時

06

入門條件 找到兩隻以上的召喚■



成長度					
HP	AP	攻撃力	防禦力	素早さ	賢さ
—	+2	-2	+2	—	+4

所在地 奘克村(チェクの村)村長家

- 條件● 打倒敵人的種類在70以上
- 條件● 打倒敵人的種類在85以上
- 條件● 打倒敵人的種類在100以上
- 條件● ———

07

入門條件 所持有的交換重要道具在等級5「そうとうのお宝」以上



成長度					
HP	AP	攻撃力	防禦力	素早さ	賢さ
+15	+3	-1	-1	+1	+1

所在地 瑟涅斯塔(セネスタ)

- 條件● 擁有等級6「フタつきのお宝」以上的寶物
- 條件● 擁有等級8「生え抜きのお宝」以上的寶物
- 條件● 擁有等級10「お宝の中のお宝」以上的寶物
- 條件● －－－

08

入門條件 連鎖技的hit數超過25以上



成長度					
HP	AP	攻撃力	防禦力	素早さ	賢さ
+25	-2	+3	+2	-2	-2

所在地 休克港(シューク)

- 條件● 連鎖技的hit數超過30以上
- 條件● 連鎖技的hit數超過40以上
- 條件● 連鎖技的hit數超過50以上
- 條件● 連鎖技的hit數超過70以上

09

入門條件 釣魚點數3000以上



成長度					
HP	AP	攻撃力	防禦力	素早さ	賢さ
-8	+2	—	—	—	—

所在地 利普(リプ)

- 條件● 釣魚點數4000以上
- 條件● 釣魚點數6000以上
- 條件● 釣魚點數9500以上
- 條件● －－－

10

入門條件 同伴中有人裝備「倹約(けんやく)」的意志



成長度					
HP	AP	攻撃力	防禦力	素早さ	賢さ
—	+1	—	-1	—	+1

所在地 瑟涅斯塔(セネスタ)的孤兒院

- 條件● 龍的等級在20以上
- 條件● 龍的等級在25以上
- 條件● 龍的等級在30以上
- 條件● 龍的等級在35以上

11

入門條件 事件發生到最後(無條件)



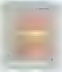
成	長	度			
HP	AP	攻擊力	防禦力	素早さ	賢さ
+20	-4	+3	—	+1	-3

所在地 薩爾汀(サルディン)地區的？處

- 條件● 戰鬥次數300次以上
- 條件● 戰鬥次數400次以上
- 條件● 戰鬥次數500次以上
- 條件● 戰鬥次數600次以上

12

入門條件 除了巴巴德爾以外的傳承師全部得到認可



成	長	度			
HP	AP	攻擊力	防禦力	素早さ	賢さ
-16	-3	+1	+1	+1	+1

所在地 山小屋

- 條件● 使出傷害在3000以上的一擊
- 條件● 使出傷害在5000以上的一擊
- 條件● 使出傷害在8000以上的一擊
- 條件● 使出傷害在12000以上的一擊

「認可」與「弟子」的區別

到「BOF Ⅲ（龍之騎士Ⅲ）」之後，技能的取的方法則以「入門弟子狀態」為考量加以區分出兩個階段。

第一階段:「認可」
初遇傳承師，光是完成她所交咐的課題，是無法成為入門弟子的！只能說你得到他的認可，暫時願意教導。此時並無法進行成長度升級和意志的功能。但只要的到認可，即使還未成為弟子也能習得技能。

第二階段:「弟子」
成為弟子狀態後，一開始就能實行成長度補正及意志的功能。當然，技能的習得也不例外囉！





傳承師的戒律

編號	意志名稱	對應傳承師	效果	發動條件	發動率	備註
01	さきがけ	拉烏魯夫(ラウルフ)	就算敵人本來應該先行動，也會讓我方先行動。	判斷行動順序時	75%	會依照玩家輸入指令的順序行動。
02	いただき	史托魯(ストル)	進行普通物理攻擊時，敵人身上的道具如果是我方還沒有取得過，就會使用「ぶんどり」進行偷竊。	以攻擊指令進行攻擊	100%	使用「ぶんどり」時，損傷會變成原本攻擊力的75%。
03	全力	烏娜(ウナ)	物理攻擊的傷害增為1.25倍！命中率下降10%。	物理攻擊時	100%	無
04	なきむし	妖精裘夢(ンジョモ)	進行反擊時必定會使出「必殺の反擊」。但是反擊率會降為平時的一半。	受到能夠進行反擊的攻擊	通常反擊率的一半	因為和阿斯拉的反擊率是0，要是沒有吃下「反擊の果實」之類的道具提升反擊率，就不會發動。
05	のんびり	莫莫(モモ)	成為後衛的時候，有10%的機率會睡覺(HP及AP會回復上限值的10%)。	每回合剛開始，位置在後衛的時候	10%	無
06	かんさつ	契克村長老(チェクの長老)	觀察力+75%	進行學習(ラーニング)時	100%	無
07	よくばり	馬洛克(マーロック)	戰鬥結束後所得金錢增加兩成。	戰鬥勝利	100%	[illegible]
08	おいうち	克藍克(クランク)	連鎖技攻擊結束時，可以再度攻擊瀕死的敵人。※限三人連鎖技。	連鎖技最後攻擊結束時，敵方剩下HP在1/8以下	75%	「おいうち」的HIT會加算在連鎖技中，只有前衛的同伴才能發動此攻擊，不過要是前衛中有多人裝備此意志，每個人都可以追加攻擊。
09	けんやく	裘希爾(ギョシル)	使用消耗性道具時，有25%的機率不會消耗掉。	使用消耗性道具時	25%	無
10	かばう	莉塔(リタ)	HP在1/4以下的同伴遭受物理攻擊時，會代替他承受這一擊。(損傷會加諸在保護者的身上)	有「かばう」意志的角色安排在前衛	25%	以下的攻擊無法進行「かばう」：①和同伴一起使用連鎖技②全體攻擊
11	ガッツ！	漢(カーン)	氣絕之後有一定的機率會以HP=1的方式復活。(在同一場戰鬥中，第二次以後復活的機率會下降)	全部的損傷計算完畢後，HP在0以下	第一次50%；第二次以後10%	無
12	しんがん	巴巴德爾(ババデル)	使用物理攻擊的命中率為100%。另外要是敵方回避成功，也會以回避率50%重新判定。	物理攻擊時	100%	無

各角色天生的意志

編號	意志名稱	對應傳承師	效果	發動條件	發動率	備註
01	羅刹	賽亞斯(アイアス)專用	HP在1/4以下，會自行發動「拜爾的庇護」，[illegible]	每回合一開始，判斷HP是否在1/4以下，[illegible]	100%	每次戰鬥只有一回效果。
02	かばう	葛雷(クレイ)	與傳承師的「かばう」相同。	同上	25%	與傳承師合併使用時，有兩次判定的效果。(依傳承師→葛雷的順序)
03	ガッツ！	阿斯拉(アースラ)	與傳承師的「ガッツ」相同。	同上	第一次50%；第二次以後10%	與傳承師合併使用時，有兩次判定的效果。(依傳承師→阿斯拉的順序)
04	ファイト！	妮娜(ニーナ)	該回合中有同伴的HP在1/4以下，妮娜就會在該回合結束後回復HP回復(リフラル效果的1/2)。	每回合結束前，妮娜在後衛的時候	25%	對前衛全體有效。
05	えんごしゃげき	馬斯塔(マスター)專用	馬斯塔在後衛，該回合全部的攻擊結束之後，他就會(由過排)進行一般物理攻擊，對象由敵人之中隨機選出。	每回合結束前，馬斯塔在後衛的時候	6.25%	無

FISHING SYSTEM

釣魚系統可說是"[illegible]之戰士"系列的特色之一。以下是釣魚系統的大致說明

釣魚系統

得到釣桿和擬餌後，可以享受在世界各地的「釣場(つりば)」釣魚的樂趣。釣到的魚不只能當回復道具使用、也可以拿到馬尼[illegible]的交換商店(トレードショップ)交換道具。



釣魚的流程

釣具的記號

1 從世界地圖進入「釣場(つりば)」
2 在釣場裏選擇釣魚的場所
3 走到可以釣魚的地方、釣具的マーク會閃爍。
4 △鈕可以進入釣魚選單(メニュー)
5 在這裏裝備釣桿和擬餌。



[illegible]鈕：捲線
方向鈕的左右：擬餌左右移動
方向鈕的下：[illegible]釣竿
收回擬餌

①選好目標點投下擬餌

(ポイントにルアーをなげる)：

主角在釣場中可以自由的走動，首先要選出下竿的地點，走到岸邊按○鈕就可以取出釣竿，這時以L1及R1鈕來切換視角，以方向鍵來改變投下擬餌的方向。按○鈕決定之後會看到下方有一條力量計量表在伸縮移動，在此表示力量的力量計量表的強弱決定後，按○鈕就會有甩桿的動作。



擬餌入水後，用方向鍵左右來控制晃動、○鈕捲線。利用節奏感很快就把魚拉近。擬餌投擲的距離視釣竿的種類及力道的大小而定，有時也可能會不小心投到陸地上，這時如果按○鈕捲線就容易拉斷釣線而失去擬餌。另外如果力道過大而使擬餌飛出畫面外，這時也會失去擬餌。釣魚時要避免這些失誤，儘量投向自己心目中的目標點。





②擬餌的操作方式(ルアーのそうさ)

擬餌目前所在的深度可以從畫面右下角的深度計量表看出來。捲線動作會使擬餌的深度略為改變，如果擬餌已經觸及河床仍強行捲線，就會拉斷釣線。

擬餌的操作也有一些技術存在，只要以一定的頻率按○鈕，就可以加強擬餌的引誘等級，使得魚兒乖乖上鉤。引誘等級越高，魚兒也越容易上鉤。



▶這是各種等級的按鈕頻率，以等級4的技術為目標吧！

③魚信及拉線(アタリとアワセ)

魚兒對各種擬餌的興趣不同，所以上鉤時的模式也不一樣。當畫面正下方的張力計量表微微跳動，這種情形稱為魚信，是魚兒還沒有上鉤的狀態；如果這時立刻按×以外的按鈕，就可以開始拉線釣魚了。出現魚信時要儘快拉線，不過也有出現魚信後完全不拉線就自動上鉤的情形，在這種情形下很容易失去誘餌。



張力計量表
顯示出釣線張力的情況，計量表愈高表示張力愈大。

魚的體力

水深計量
顯示擬餌在水中的深度。

④和魚的搏鬥(サカナとファイト)

魚咬住釣餌上鉤時會顯示出HIT的文字，當魚咬住釣餌的時候，要把魚釣起來最重要的就是確保釣線一定的張力，以削減魚的体力。釣線的張力會隨著魚兒的掙扎程度而不斷改變，張力計量表在黃色線框內就要把收回調整。按○鈕時捲線器捲回而使張力變大、放開○鈕鬆手不按則張力會變小。如果張力計量超過中央線框而到達右端，釣線就會因為張力過高而斷裂；相反的，若是一直不拉線而使得張力計量低於中央線框而到達最左端，就會因為張力不足而鬆脫魚鉤。

雖然鬆脫魚鉤會使得魚兒逃走，要是釣線斷裂不但魚會逃走，連擬餌也會損失一個。釣魚還是儘量讓張力保持在中央最好。





▶在釣場按△鈕可以叫出輔助視窗，這時可以裝備釣具、觀看操作說明、或是查看魚類的資料。

⑤其他提示：

A.釣魚中要多預備一些擬餌，遇上斷線的情形就會自動補充上去。遊戲中可以取得擬餌的方法很多，除了在商店中購買之外，也可以在寶箱中或在其他地方得到。

B.擬餌的種類有很多，可粗略分為以反光來吸引魚兒注意的「スピナ型」及「スプン」型、小魚造形的「トップ型」及「ミノー型」、小生物造形的「カエル型」及「ワーム型」等等。

C.不同的魚有不同的習性，除了對擬餌的喜好不同之外，居住的位置和深度也大不相同。有些魚類棲息在岩石附近，上鉤之後要留意不要被岩石鉤斷了釣線。

D.釣到的魚除了可以直接當道具使用之外，還可以拿到「馬爾羅商店」交換一些珍貴的道具(レアアイテム)。

釣竿一覽

名稱	主要入手地點	距離	捲線速	浮標大小
木のさお	薩萊町的道具店	15m	1	2
たけざお	飛翼城的馬尼羅商店	23m	2	1
さおDX	薩爾汀島上的寶箱	18m	2	2
とびまるのさお	利普的馬尼羅商店	30m	4	1
たくみのさお	傳承師裘希爾	23m	3	2
きわめのさお	傳承師裘希爾	25m	4	3

釣場資料

[illegible]	在大沙漠南部，「崖壁(ガけ)」～「薩萊(サライ)」的路線上的隱藏地點(砂漠的街道)由南方出口離開。	雜魚：グミフィシュ、あゆ 普通：ヤマメ 大魚：レインボー
[illegible]	大沙漠北部，「瑟涅斯塔(セネスタ)」～「砂船棧橋」的路線上隱藏地點(沙漠)中察看『告示牌』就會出現。	雜魚：グミフィッシュ・ピラニー 普通：ビッグマウス・ブルーギル 大魚：火星だこ
[illegible]	魯迪爾地方，在「魯迪亞(ルディア)」～「希耶德(シェド)」的路線上隱藏地點(平原)中察看『告示牌』就會出現。	雜魚：グミフロート・トベータ 普通：イシムベスラ 大魚：タイタン
[illegible]	飛翼王國地區，「卡斯克之森(カスクの森)」與入口附近的『魚人』交談就會出現。	雜魚：グミフィッシュ・ヤマメ・ブラウン 普通：レインボー 大魚：ジャク
[illegible]	希歐之海，在船移動地圖上『青色旗子』附近進行「探索(さんさく)」就會出現。	雜魚：グミフロート・シーマウス 普通：ベベタ・タコ・カツオ 大魚：ホーンドマンーナ・いさな
[illegible]	北方諸島，「利普(リプ)」南方的「島之街道」由南側出口離開就會出現。	雜魚：ビッグマウス・ピラニー・ブルーギル 普通：ラージマウス、火星だこ 大魚：ドラード
[illegible]	北方諸島，「薩爾汀島(サルディン)」的地圖中。	雜魚：サンバソウ、イシムベスラ 普通：タイタン 大魚：チヌーク
[illegible]	貝達半島(ベイタ半島)，找「奇酷亞村(チクア村)」正在釣魚的人(青蛙男)交談就會出現。	雜魚：グミフィッシュ、エンジェル 普通：ラージマウス、火星だこ 大魚：ドラード、バラムンディ
[illegible]	普加山地(ジンガ山地)，在「皇帝墓所」西邊「燒焦的森林遺跡」處由南邊的出口離開就會出現。※元鳥鎮的劇情中來到此地(發生火災的時候)無法由南方出口離開。	雜魚：あゆ・ヤマメ・ブラウン 普通：レインボー、ジャケ 大魚：ブルキャット・スタージョン
[illegible]	西大陸南部，在「山路」～「街道」路線上的隱藏地點(砂漠)察看『告示牌』就會出現。	雜魚：トベータ、シーマウス 普通：ベベタ、タコ 大魚：カツオ、ガンチ
[illegible]	大砂漠南部，第三章以後在「武門鎮以北(チャンバ北)」裡面打倒頭目「ヘテロアングラ」，此地就會變成釣場。	雜魚：グミフィッシュ 普通：ブルキャット 大魚：アケロン

魚種資料



グミフィッシュ

大小	點數	體力
30	80	30

スピナ	スプン	トップ	ミノー	カエル	ワーム	スプーン	[illegible]
0	0	0	0	0	0	3	0



ブラウン

大小	點數	體力
70	250	100

スピナ	スプン	トップ	ミノー	カエル	ワーム	スプーン	[illegible]
0	0	1	1	0	0	3	0



ピラニー

大小	點數	體力
40	150	60

スピナ	スプン	トップ	ミノー	カエル	ワーム	スプーン	[illegible]
2	2	0	0	0	0	3	0



ラージマウス

大小	點數	體力
70	300	120

スピナ	スプン	トップ	ミノー	カエル	ワーム	スプーン	[illegible]
0	0	2	2	2	2	3	0



ビックマウス

大小	點數	體力
60	200	80

スピナ	スプン	トップ	ミノー	カエル	ワーム	スプーン	[illegible]
0	0	0	0	1	1	3	0



エンジェル

大小	點數	體力
30	250	70

スピナ	スプン	トップ	ミノー	カエル	ワーム	スプーン	[illegible]
1	1	1	1	1	1	3	0



ブルーギル

大小	點數	體力
50	250	70

スピナ	スプン	トップ	ミノー	カエル	ワーム	スプーン	[illegible]
0	0	0	0	2	2	3	0



ヤマメ

大小	點數	體力
40	200	90

スピナ	スプン	トップ	ミノー	カエル	ワーム	スプーン	[illegible]
1	1	1	1	1	1	3	0



あゆ

大小	點數	體力
25	150	45

スピナ	スプン	トップ	ミノー	カエル	ワーム	スプーン	[illegible]
1	1	0	0	1	1	3	0



レインボー

大小	點數	體力
70	350	120

スピナ	スプン	トップ	ミノー	カエル	ワーム	スプーン	[illegible]
1	1	1	1	0	0	3	0

ブルキャット



大小	點數	體力
80	380	150

必要餌等級	スピナ	スプン	トップ	ミノー	カエル	ワーム	スプーン	[illegible]
	0	0	4	4	3	3	3	0

スタージョン



大小	點數	體力
220	700	230

必要餌等級	スピナ	スプン	トップ	ミノー	カエル	ワーム	スプーン	[illegible]
	0	0	0	0	4	4	5	0

火星ダコ



大小	點數	體力
70	350	150

必要餌等級	スピナ	スプン	トップ	ミノー	カエル	ワーム	スプーン	[illegible]
	0	2	0	2	0	2	3	0

グミフロート



大小	點數	體力
30	80	45

必要餌等級	スピナ	スプン	トップ	ミノー	カエル	ワーム	スプーン	[illegible]
	0	0	0	0	0	0	3	0

ドラード



大小	點數	體力
90	400	160

必要餌等級	スピナ	スプン	トップ	ミノー	カエル	ワーム	スプーン	[illegible]
	0	0	3	3	3	3	4	0

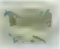
トベータ



大小	點數	體力
35	150	60

必要餌等級	スピナ	スプン	トップ	ミノー	カエル	ワーム	スプーン	[illegible]
	1	1	0	0	1	1	3	0

ジャケ



大小	點數	體力
140	400	170

必要餌等級	スピナ	スプン	トップ	ミノー	カエル	ワーム	スプーン	[illegible]
	0	0	3	3	4	4	4	0

イシムペスラ



大小	點數	體力
50	200	80

必要餌等級	スピナ	スプン	トップ	ミノー	カエル	ワーム	スプーン	[illegible]
	1	1	0	0	1	1	3	0

バラムンディ



大小	點數	體力
200	700	200

必要餌等級	スピナ	スプン	トップ	ミノー	カエル	ワーム	スプーン	[illegible]
	0	0	0	0	4	4	5	0

サンバソウ



大小	點數	體力
30	200	80

必要餌等級	スピナ	スプン	トップ	ミノー	カエル	ワーム	スプーン	[illegible]
	1	1	2	2	2	2	3	0

シーマウス



大小	點數	體力
70	280	75

	スピナ	スプン	トップ	ミノー	カエル	ワーム	スプーン	餌変える
必要餌	1	1	1	1	1	1	3	0

チヌーグ



大小	點數	體力
70	400	170

	スピナ	スプン	トップ	ミノー	カエル	ワーム	スプーン	餌変える
必要餌	0	0	4	4	3	3	5	0

ペペタ



大小	點數	體力
50	280	80

	スピナ	スプン	トップ	ミノー	カエル	ワーム	スプーン	餌変える
必要餌	2	2	2	2	0	0	3	0

ガンチ



大小	點數	體力
140	450	200

	スピナ	スプン	トップ	ミノー	カエル	ワーム	スプーン	餌変える
必要餌	0	0	3	3	5	5	5	0

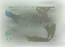
タイタン



大小	點數	體力
70	300	120

	スピナ	スプン	トップ	ミノー	カエル	ワーム	スプーン	餌変える
必要餌	0	0	2	2	2	2	3	0

ホーンドマリーナ



大小	點數	體力
190	500	200

	スピナ	スプン	トップ	ミノー	カエル	ワーム	スプーン	餌変える
必要餌	3	3	4	4	0	0	5	0

タコ



大小	點數	體力
80	350	150

	スピナ	スプン	トップ	ミノー	カエル	ワーム	スプーン	餌変える
必要餌	0	1	0	2	0	2	3	0

いさな



大小	點數	體力
250	999	255

	スピナ	スプン	トップ	ミノー	カエル	ワーム	スプーン	餌変える
必要餌	5	5	5	5	0	0	0	0

カツオ



大小	點數	體力
120	400	160

	スピナ	スプン	トップ	ミノー	カエル	ワーム	スプーン	餌変える
必要餌	0	0	2	2	0	2	3	0

アケロン



大小	點數	體力
50	300	120

	スピナ	スプン	トップ	ミノー	カエル	ワーム	スプーン	餌変える
必要餌	4	4	4	4	4	4	4	0

※ 以上圖片（NO DATA）的魚種，為編輯部截稿前尚未擁有的魚種，請玩家多多加油，上鉤後就可看到牠的真面目了！

馬尼羅商店

π POND

在瀰尼羅商店可以以物易物，且交換各種道具所需的魚種及數量下一，請



ひょうがのかけら	ベベタ×3
ドメガ爆弾	タイタン×3
サンダークラック	タコ×3
特攻薬	カツオ×1、タコ×1、タイタン×1
竜のウロコ	カツオ×1、タコ×1、ベベタ×1
必勝はちまき	カツオ×1、タイタン×1、ベベタ×1
つきのしずく	ホーンドマリーナ×1、タイタン×1、ベベタ×1
メタル	シーマウス×3

ガイアクロー	あゆ×5
ルビーセプター	ヤマメ×5
ブロードソード	レインボー×2、ヤマメ×2、あゆ×2
フレイル	ラージマウス×3、ブルーギル×3、ピラニー×3
フィランギ	ラージマウス×3、火星だこ×3、ビッグマウス×3
スニークシューズ	レインボー×3、ブラウン×6
ガラスのくつ	レインボー×3、ブラウン×6
メタル	グミフィッシュ×5

バリアリング	ジャケ×1、レインボー×2、ブラウン×4
光のうでわ	火星だこ×2、ブルーギル×2、ピラニー×4
タリスマン	ジャケ×1、レインボー×2、ブラウン×4
アストラルガーブ	ドラード×1、ラージマウス×4、ビッグマウス×6
ソリッドガーブ	ドラード×1、ラージマウス×4、ビッグマウス×6
ソウルリング	スタージョン×1、ジャケ×2、ブルキャット×2
女神のなみだ	スタージョン×1、ジャケ×2、ブルキャット×2
メタル	ビッグマウス×3

サイズ	グミフィッシュ×10、グミフコート×10
おハシ	火星だこ×2、タコ×2
運髪新	ホーンドマリーナ×1、カツオ×3
ギガンテス	チヌーク×2、タイタン×6
ファイナルブロー	チヌーク×2、タイタン×6
フォースアーマー	ホーンドマリーナ×1、ガンチ×1、ベベタ×5
ホーリーローブ	ホーンドマリーナ×1、ガンチ×1、タコ×5
メタル	シーマウス×3

プラチナのスピナ	ブラウン×1、ヤマメ×1、あゆ×1
ジンサー	ラージマウス×1、ブルーギル×1、ピラニー×1
スウィッシャー	ブラウン×1、ヤマメ×1、あゆ×1
ディープダイブ	ラージマウス×1、ブルーギル×1、ピラニー×1
かえるどのクラブ	ブラウン×1、ヤマメ×1、あゆ×1
	ラージマウス×1、ブルーギル×1、ピラニー×1
とびまるのさお	ジャケ×2、ドラード×2、火星だこ×2
メタル	ビッグマウス×3

きんのスピナ	イシムベスラ×1、トベータ×2
ナザンワーブラー	イシムベスラ×1、トベータ×2
ペンシル	イシムベスラ×2
サスペンド	イシムベスラ×2
かえるさん	トベータ×3
テール	トベータ×3
たけざお	タイタン×2

リッチマード	エンジェル×5、サンバソウ×5
方天ガゲキ	いさな×1、バラムンディ×1、ドラード×3
飛天翻神兩	いさな×1、スタージョン×2、バラムンディ×2
命のよろい	いさな×1、スタージョン×1、ブルキャット×3
スターライト	いさな×3、アケロン×8
いやしのうでわ	ホーンドマリーナ×1、ガンチ×1、チヌーク×1
愛のうでわ	ホーンドマリーナ×1、ガンチ×1、チヌーク×1
メタル	エンジェル×1、サンバソウ×1

魔法のかけら	3枚
パワーフード	3枚
つばめのす	3枚
サカナのお頭	3枚
マーチャントパス	25枚
竜のなみだ	50枚
にゃんにゃんぼう	75枚
羅刹覇王剣	99枚

妖精殖民地系統

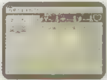
FAIRY'S COLONY SYSTEM

冒險途中遇到的異世界的居民，就是妖精們的村子。將妖精殖民地擴大的話，可以得到稀有的道具，
可以享受到迷你遊戲的快樂、增加各式冒險的樂趣

妖精的成長

最初是個缺乏物資的殖民地，對妖精首領下達指示就可以安排妖精們工作。

首先要確保食物；如果沒有食物的話，妖精會死亡的。







有了安定的食物來源，而使妖精們的人數增加以後，下一步就是擴張土地、建立家園。有了家以後，就將妖精配置好，準備開店。

殖民地的文化水準提高之後，妖精可以擔任的「職業」就增加了。讓好僱擔任各式各樣的職業，並且試試看又會多出什麼新發現。

妖精殖民地的說明

在第四章「王者之劍」發生的妖精事件解決之後，便可以開始建造妖精之村「妖精的殖民地(妖精のコロニー)」，所有殖民地的建造都是用戰鬥回數來決定的，隨土地的擴張共可分為五個階段。

初期階段	無法搭建房子	
第二階段	搭建2間房子	
第三階段	搭建4間房子	
第四階段	搭建8間 房子	可種植農作物
第五階段	搭建8間房子	可種植農作物 可製造湖泊

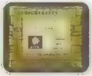
※妖精的數量也會因為戰鬥回數而增加（10次戰鬥增加1人），但是沒有達到妖精人數×4以上這個條件剩餘食料的數目無法增加。食料的量如果是0妖精數量便會漸漸減少（20次戰鬥減少1人）。

房子的職業共有十種，每個房子最多可配置3個妖精。

1「道具屋」	必要的文化等級15
2「宿屋」	必要的文化等級 20
3「武器屋」	必要的文化等級 25
4「探險家」	必要的文化等級 30
5「傭兵」	必要的文化等級 40
6「音樂家」	必要的文化等級 [illegible]
7「藝術家」	必要的文化等級 60
8「金屬屋(メタル屋)」	必要的文化等級 70
9「遊樂屋(遊び屋)」	必要的文化等級 80
10「保險屋」	必要的文化等級 90

了解殖民地的狀況

殖民地的入口有一塊「看板」，看過以後，就可以了解玩家來之前，殖民地何時發生過什麼事件。誠懇的調查、掌握所有的狀況，是發展殖民地最快的捷徑。





決定妖精的初期能力

關於妖精

性格可分為「認真(まじめ)」「普通(ノーマル)」「懶惰(なまけもの)」「怪人(かわりもの)」四種。

性格(セリフ)會影響到武器屋或道具屋的商品。跟主人說話共感值會有所增加性格也會有所變化。能力則分HP、INT、品味(センス)三種。HP對體力系的工作有幫助、INT對文化等級有幫助而品味對藝術系的工作有幫助。



能力如果剛好配合工作準確率就會上升。

發展的流程

①選擇基本能力值資料庫
▼
②數值的加分作用
▼
③決定名字
▼
④決定種類

①選擇基本能力值資料庫

種類	亂數	HP	INT	品味(SENSE)
體力系	15%	150	0	0
知力系	15%	10	150	0
品味(センス)系	15%	10	0	150
創造(クリエイティブ)	15%	10	80	60
普通(ノーマル)	15%	80	80	0
還差一步	15%	80	0	80
不行(だめ)	5%	10	0	0
超級(スーパー)	5%	150	150	150

②數值的加分作用

所選擇種類數值的各能力值會用亂數的方式在0~50之間選一個數字加算上去。

③決定名字

全部共有50個名字都是四個字，系統本身會自動篩選還沒有用過的名字加到新出現的妖精身上。

妖精的名字一覽表(51人)

ランド	テヤイ	フミミ	ユウッカ
ヴィズィ	ポワ	シーラ	メリ
ピッケ	アバ	ファイ	バーケト
チップ	ウニカロ	コバンバ	ソチョイ
ペチャメ	チュモイ	ベルム	コッペン
ラモン	パーブ	ムンキー	ポワンド
マレカヨ	ピウンゾー	ラピリ	ポッフ
コウヒ	サクサ	ジョニー	ダーリン
ムジカ	エイ	ソユル	ウテン
シナチク	テンソバ	シンク	マンムー
クピト	テール	ディク	ジッポレ
パンチョ	ヒナコリ	ゾンテン	マキラ
ギンズ	ニャマゲ	カリン	

④決定種類

妖精的性格是用亂數決定的

認真(まじめ)	20%
普通(ノーマル)	60%
懶惰(なまけもの)	10%
怪人(かわりもの)	10%

各種類的作業達成率會影響共感值的上升狀況。

作業達成(達成度)

認真(まじめ)	100%	110%	120%
普通(ノーマル)	90%	100%	110%
不認真(なまけもの)	80%	90%	130%
怪人(かわりもの)	80%	100%	120%

＊：關於共感值的上升方式請參考附件。
？：年齡20時戰鬥一次增加一歲。

[illegible]

食料的增加方式

食料量的增減以4次戰鬥為單位作以下的計算，有從事狩獵跟農業的的妖精才會列入計算。

> **[illegible]**
>
> 收獲量為所有具生產能力妖精數的總和。
>
> 一個從事狩獵的妖精大約可以收獲的點數(小數點四捨五入)
>
> (3＋食料能力值＋狩獵係數)×作業成功率×命令係數
>
> 例. HP120(食料能力3)　狩獵係數 -1
> 成功率120%　命令0.75
>
> (3＋4－1)×1.2×0.75＝5.4
>
> 四捨五入後為5

食料的減少方式

帶領一個妖精參與4次戰鬥會消費2點，再乘上命令係數才是所有消費的點數。(小數點四捨五入)

> 消費量＝人數×2×命令係數
>
> 例.妖精5人　命令係數0.75
>
> 5×2×0.75＝7.5 四捨五入後為8　總消費量為8

命令係數在「努力(しゃかりき)」的情況下為5／4、在「悠閒(のんびり)」的情況下為3／4，除此之外的情況下為1。

減少量加上增加量的總和就是最終的食料變動量。

食料能力值(跟HP互相對應)

妖精的HP	食料能力
0~50	1
51~100	2
101~150	3
151~200	4
201~250	5

> **[illegible]**
>
> 繼前一次增加人數之後須再戰鬥10次以上。
>
> **[illegible]**
>
> 繼前一次減少人數之後須再戰鬥20次以上。



關於職業

狩獵(狩り)

必要文化等級	—	必要能力值	體力

可增加食料，只是肉的部分會以亂數來加以計算。



* 狩獵小遊戲 *

出現機率

分配到狩獵的妖精人數會影響狩獵小遊戲出現的機率。

0	0%	
1	8%	
2	16%	
3	24%	<第1~3人+8%
4	28%	
5	32%	
6	36%	
7	40%	
8	44%	
9	48%	
10	52%	<第4~10人+4%
11	52%	<第11人之後固定為52%
12	52%	
13	52%	
14	52%	
15	52%	
16	52%	
17	52%	
18	52%	
19	52%	
20	52%	

肉類的法則

從射到獵物之後到牠死亡之前的時間會決定肉類的品質，時間越短肉質越好時間越長肉質越差。(也就是說與其慢慢地殺死獵物，還不如追到牠無路可逃再給予致命一擊)

	牛	鹿	鳥	豬
未滿0~8秒	小排	上等肉	上等肉	里脊肉
未滿8~12秒	小排	上等肉	里脊肉	帶筋肉
未滿12~16秒	上等肉	里脊肉	帶筋肉	帶筋肉
16秒以上	帶筋肉	帶筋肉	帶筋肉	帶筋肉

牛 = 3

鹿 = 4

鳥 = 3

豬 = 2



獵物出現的法則

從以下的8個種類中選擇一個

1：牛0	鹿1	鳥1	豬2
2：牛1	鹿1	鳥1	豬2
3：牛1	鹿1	鳥2	豬2
4：牛1	鹿2	鳥1	豬2
5：牛1	鹿2	鳥3	豬4
6：牛0	鹿0	鳥0	豬8
7：牛0	鹿1	鳥3	豬1
8：牛0	鹿3	鳥1	豬1

土地

必要文化等級 — 必要能力值 品味/體力

可增加土地面積，被指定搭建房子的地方會優先增加。



農業

必要文化等級 — 必要能力值 體力

土地的增加分為4個階段，可增加食料，使用不同的肥料可以種植出不同種類的農作物。

從育成～收獲

1)育成

開始：從施肥之後就算是開始。

※ 結果實的狀態下就不能再施肥(請玩家收割)。

2)施肥

在結果實之前共可施肥三次。

一次施肥的量同一種肥料最大可達99個。

※ 同一種肥料分數次施肥可以超過100個以上。

3)收割

收穫所需天數：參與妖精的知力總和×作業比率

果實成熟所需天數

農家知力的總合	必要日數
1~50	16
51~100	14
101~200	12
201~300	10
300~	8

※ 悠閒(のんびり)的時候+2回、努力(しゃかりき)的時候－2回。

施肥的基礎知識

可以成為肥料的道具有下列4種

所有的魚類
鳥糞(鳥のフン)
腐肉(くさったニク)
鍋巴(おこげ)

※ 這些都歸類為道具。

肥料點數

肥料點數的總合多寡直接影響果實的數目多寡。肥料點數跟已經成熟的果實就沒有直接的關係了。各種魚類的肥料值如下表，魚類以外的道具肥料值為 "1"。

※ 鳥糞(鳥のフン)請混合使用。

名稱	肥料點數	名稱	肥料點數
グミフィッシュ	1	グミフロート	1
ピラニー	2	グミフィッシュ	1
ビッグマウス	3	トベータ	3
ブルーギル	2	イシムベスラ	4
あゆ	4	マーブル	5
ブラウン	5	シーマウス	6
ラージマウス	6	ヒラメ	9
エンジェル	7	タイタン	11
ヤマメ	8	タコ	12
レインボー	10	カツオ	17
ブルキャット	11	チヌーク	19
火羅ざこ	16	ガンチ	27
ヒュージマウス	20	ホーンドマリーナ	38
ジャケ	25	いさな	64
バラムンディ	32	アケロン	64
スタージョン	47		

收穫的道具

要收割果實最少要8點的肥料點數，肥料點數7以下只能得到一個 "ID8樹果(木の實)" 。

如果有8以上的肥料點數就可以的到以下的任何一種果實。但是如果肥料是" 鍋巴(おこげ)、鳥糞(鳥のフン)、腐肉(くさったニク)" ，那麼果實的種類就會有所變化。

①屬性的果實 屬性混合・混合+
(屬性ミックス・ミックス+) or
元氣混合・混合+(元氣ミックス・ミックス+)
②能力的果實 能力混合・混合+
(能力ミックス・ミックス+)
③隱藏數值的果實 隱藏混合
(シャドウミックス)

結的果實如果是「果實混合(+)」則數量會限制為1。

A 不同的肥料產生不同系統的果實
① 屬性的果實 = 普通的[illegible]
② 能力的果實 = [illegible]
③隱藏數值的果實 = [illegible]

B 將肥料加以組合可以得到更多種類的果實

並非以使用的肥料種類決定而是以組合的果實來決定。

※ 1對1的時候請照以下的優先順序選擇果實，
肉體 > 地面 > 普通

C 「混合(+)」產生條件

累積的肥料點數達到16以上，再加入" 隱藏的味道" 產生" 混合" 的機率就會大增。

※ 要產生「混合(+)」累積的肥料點數必須在96以上。

鍋巴(おこげ)、鳥糞(鳥のフン)、腐肉(くさったニク)任選一個加入肥料，得到 "混合" 的可能性都是1/4。加入越大量得到" 混合" 的可能性越高。

道具屋

必要文化等級 15 必要能力值

等級＝道具數 8級為最大上限
人數超過1個以上取平均值

性格會造成販賣商品的變化，商品的種類則隨著戰鬥回數而增加。商品種類的極限則以文化級數來決定，一間房子最多可配置3個妖精。

＜增加商品所需的戰鬥回數＞

10－吵雜度×命令係數

命令係數在「努力(しゃかりき)」的情況下為1.2、在「悠閒(のんびり)」的情況下為0.8

＜最大商品數＞

文化等級60以下	商品數 最大4
文化等級61~70	商品數 最大5
文化等級71~80	商品數 最大6
文化等級81~90	商品數 最大7
文化等級91以上	商品數 最大8

認真(まじめ)

No	商品名
0	藥草
1	毒消し
2	ばんのう藥
3	氣つけ藥
4	たけざお
5	元氣玉
6	知力の種
7	純元氣玉

No	商品名
0	藥草
1	毒消し
2	ばんのう藥
3	氣つけ藥
4	元氣玉
5	知力の種
6	純元氣玉
7	運元氣玉

共同體 道具屋3

No	商品名
0	とりのフン
1	くさったニク
2	おこげ
3	ねむり王
4	せんこう彈
5	毒藥
6	くちチャック
7	スプーン

No	商品名
0	火藥玉
1	地雷玉
2	真空玉
3	なまずのいかり
4	ひょうがのかけら
5	ドメガ爆彈
6	サンダークラッカー
7	デスおじや

武器屋

必要文化等級	25	必要能力值	－

等級＝正 錢限　8 種為大上限
人數 超過1 個以上取 平均 值

性格會造成販賣商品的變化，商品的種類則隨著戰鬥回數而增加。商品種類的極限則以文化級數來決定，一間店最多只能夠由3個妖精經營，販賣的商品則跟性格有極大的關係。(全4系統)

共同體 武器屋1

No	商品名
0	おしおきバンブー
1	ガラスのドミノ
2	いだてんのたび
3	さんかくぼうし
4	賢者のガウン
5	ウイングブーツ
6	スパイクシューズ
7	夢冰靈

No	商品名
0	おしおきバンブー
1	ガラスのドミノ
2	太刀
3	ポイゾンガード
4	夢のクラウン
5	ノクトゴーグル
6	まどわずのかぶと
7	ブレインスタン

No	商品名
0	とがったえだ
1	タイトミニ
2	ホークアイ
3	ジゲンハント
4	しこみドス
5	スカウター
6	ハーモニクス
7	シャーマンリング

No	商品名
0	おとこふく
1	スカラベ
2	オーラリング
3	ダイアのうでわ
4	炎のおまもり
5	風のおまもり
6	水のおまもり
7	土のおまもり

宿屋

必要文化等級 20 必要能力值 ─



可以自行指定妖精經營宿屋。

第1人是普通的宿屋主人至於第2及第3個妖精則會告知玩家遊戲進行的狀況。

工作

第一人

跟平常的宿屋相同，對話時選「はい」的話，就會開始行使住宿的程序。

第二人以後會[illegible]玩家報告目前的[illegible]戲狀況。

第二人

你的事情我都知道

[illegible]目前為止遭遇怪物＊＊＊＊＊＊次

到[illegible]宿屋＊＊＊＊＊＊次

露營＊＊＊＊＊＊次

到目前為止賺到＊＊＊＊＊＊圓

我沒有[illegible]你，真的喔！

第三人

[illegible]目前為止調查櫃子＊＊＊＊＊＊次

得到＊＊＊個寶物

掉過＊＊＊次魚

探險家

必要文化等級 30 必要能力值 體力／知力

探險成功 ＋1　99 級為[illegible]上[illegible]

妖精[illegible]會出[illegible]門探險撿寶物，撿到的寶物會[illegible]獻給玩家，[illegible]只能到指定的地點探險，[illegible]度[illegible]可分5級。不注意的話則有可能會掛掉。（HP太低掛掉的機率越高）

從事工作的動作

工作地點不在村子裡，探險終了會自動回家。

＊工作終了條件＊

完成各難度相對應的戰鬥數之後[illegible]回家，當[illegible]了後會判定生死，而得到的寶物則以各難度對應的道具表中做亂[illegible]篩選。



＊冒險終了的戰鬥數完成之後在進入下一個共同體之前可以施行戰鬥支援。

＊冒險場所的選擇＊

冒[illegible]場所有「大砂漠」「ウインディア地方」「ルディア地方」「アスタン半島」「ジンガ山地」「黃金平野」「中央高地」「シューク地方」「シオの海」「北方諸島」「ベイタ半島」「西大陸中部」「西大陸南部」可以選擇。[illegible]個地方都有不同的工作時間(戰鬥回數)、難度、可撿拾的寶物及隱藏[illegible]路線。

	戰鬥回數
難度1	8回
難度2	11回
難度3	14回
難度4	17回
難度5	20回

死亡機率

死亡機率(%)＝(300×A×命令係數－體力)×作戰係數(A)／25　A＝難度(1~5)　命令係數 努力1.2運用0.9

NO	地方名	
0	大砂漠	5
1	ウインディア地方	1
2	ルディア地方	2
3	アスタン半島	2
4	ジンガ山地	5
5	黃金平野	1
6	中央高地	5

NO	地方名	
6	中央高地	5
7	西大陸南部	3
8	シューク地方	2
9	シオの海	4
10	北方諸島	4
11	ベイタ半島	3
12	西大陸中部	3

各地區的道具表

危險等級	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	Lv5
No0	木の實	ガラスのはへん	純元氣玉	超元氣玉	つきのしずく
No1	リンゴ	鐵クズ	リッチマー	ドグラブ	知力の種
No2	デスおじや	まがったネジ	プラチナのスピナ	ディープダイブ	パワーフード
No3	おこげ	よごれたタイヤ	ダンサー	かえるどの	つばめのす
No4	メタル	つまったフィルタ	スウィッシャー	魔法のかけら	サカナのお頭
No5	おハシ	やけたプラグ	ストロー	命のかけら	特攻藥
No6	つまようじ	さびたラジェター	フォーク	プロテイン	龍のウロコ
No7	スプーン	タリスマン	バリアリング	ひかりのうでわ	スピリットリング

傭兵

[illegible] 40 [illegible]

每個月一次魔法＋1，99為最大上限

只限制在戰鬥中使用妖精老師媽摩(ンジョモ)所教的妖精魔法這個傭兵才有作用。人數不同攻擊能力也會有所變化。

◆◆技巧的獲得◆◆

從傳承師妖精婆婆(ンジョモ)處學得

＊妖精魔法的計算＊

傭兵家是為了妖精魔法而存在的，除此之外並無任何作用。

＊妖精魔法＊

「みんなげんき」：回復魔法
「バトルソング」：攻擊力增強
「ばくげき」：運用人數的變化射擊
「ダンスマカブル」：運用全部妖精的魔力所做的攻擊

■從兵同體到戰鬥■

1：傭兵的人數
2：傭兵家的等級>>傭兵家等級的總合
(等級10的傭兵家3人、等級5的傭兵家2人的情況下10×3+5×2＝40
戰鬥中傭兵家的等級40)
3：傭兵的體力>>全員的總和
4：傭兵的共感值>>全員的總和

必要的共同體情報

從我學到共同體

1：妖精魔法的使用次數

(戰鬥中使用的妖精魔法次數最大為255次，而這數可使用於傭兵家的升級)

《みんなげんき》

概要

這是PL全體回復魔法，如果傭兵家的共感值夠高還會有"全體狀態異常回復"的附加作用。

組合技修正

人數對HIT數的變化並無影響，請以通常的回復系魔法來看待。

《バトルソング》

概要

增加PL攻擊力的魔法，重復施用並不會有加乘效果。同行的隊伍裡一定要有一個音樂家才能使用。

組合技修正

人數對HIT數的變化並無影響，請以通常的ST增加系魔法來看待。

《ばくげき》

概要

這是對敵人的全體攻擊魔法，兩種攻擊方式出現的機率不一定。

●大爆彈：1發投下。對"敵全體"造成損傷。1HIT攻擊。

●小爆彈：亂數選擇攻擊"敵單體"。

攻擊方式為「體術＋火」。

※選擇的結果是「大爆彈」的時候，若敵人數不足4人請更改為小爆彈。

組合技修正

因為是體術系的技巧所以等級增加HIT數也會增加。小爆彈與小石如果使出3連擊最大可以超過60HIT。

《ダンスマカブル》

概要

最少要有6個人才能發動(條件不滿會以灰色加以表示)，對敵全體以亂數對象的方式攻擊，攻擊方式判定為「體術」。

※ 全員攻擊之前若敵人的HP已經變成0那麼攻擊就會自動終了。

組合技修正

因為是體術系的技巧所以等級增加HIT數也會增加，連擊最大可以達到60HIT。



音樂家

50 品味

曲目增加！！ 59曲最大上限

可以欣賞音樂，而曲目則隨著戰鬥回數增加。

第2及第3個妖精只會顯示訊息而已，有一部分的音樂則會受到劇情的限制而無法欣賞。目錄的增加方法一4次戰鬥增加一個單位但是會受到劇情的限制。

音樂全59曲。



藝術家

必要文化等級 60 必要能力值 品味

畫作增加+1 23張為最大上限

可以看到畫作，而數目則隨著戰鬥回數增加。第2及第3個妖精只會顯示訊息而已。畫錄的增加方法—4次戰鬥增加一個單位但是會受到劇情的限制。畫作 全23枚

金屬屋(メタル屋)

必要文化等級 70 必要能力值

無論誰賺錢之分

把金屬上下移動就可以賺錢，金屬的價格會變動，金屬最高價格250Z，金屬最低價格10Z。

金屬的價格會隨戰鬥數做周期性的變動，價格變動每戰鬥10次變化一次，250次之後又回到原點。如果能有效的利用這個變動可以賺不少錢。第2個妖精則可交換金屬，金屬屋的第2個妖精在經過10次戰鬥之後會預測價格的變動。根據知力高低預測的準確性會有所不同。(將從下面1~7做亂數選擇)第3個妖精只會顯示訊息而已。

可以拿金屬跟第三個妖精交換道具

火の果實	メタル8個
風の果實	メタル8個
水の果實	メタル8個
土の果實	メタル8個
精神の果實	メタル8個
けんこうの果實	メタル8個
不死の果實	メタル8個
聖なるの果實	メタル8個

遊樂屋(遊び屋)

必要文化等級 80 必要能力值 抓拍子／體力 卡片猜拳／知力 更換名字／品味

無論誰可學習之分

第1個遊戲是抓拍子(ケチャ)跟隨著按鍵的順序起舞一定的分數以上可以獲得僅只一次的道具。

第2個遊戲是紙牌猜拳(カードじゃんけん)使用紙牌玩猜拳的遊戲。

第3個遊戲是更換名字(名前變え)

可以更改妖精和玩家的名字。也可以由妖精用亂數加以決定。

＊遊戲屋第二人「卡片猜拳」＊

這是用畫有猜拳標誌的卡片和妖精對戰的遊戲。(玩一次費用300圓)有基本模式和亂數模式玩家可自行選擇。

＜出牌規律＞

根據妖精的性格加入以下的要素。

普通的性格

第一張卡片的機率—石頭10/16 布4/16 剪刀2/16

認真的性格

出牌的規律有些不同，哪一種牌比較多出現的機率就比較高。(感覺起來很機械化)

不認真的性格

每回合的機率都是1/3，與出牌規律無關，請慎重選牌。(也就是所有的牌出現的機率都是1/3的等確率)

保險屋

90

增加 [illegible] +1 [illegible] 99 [illegible] 最大上限

戰鬥終了時會自行扣除一定比率的保險費，當不小心掛掉的時候會復活在該場戰鬥開始的時候。根據不同的契約內容復活時的狀態會有所不同。如果有加入保險，在[illegible]頭目戰以外的戰鬥全滅的情況下可以復活。通常扣除額為8%。

逃走特約：職業等級3以上為2%扣除額。
絕對可以一次從戰鬥中逃跑。

AP 特約：職業等級6以上 為3%扣除額。
可以恢復AP。

醫療特約：職業等級 6 以上為1%扣除額。
復活時可以得到5個元氣玉。

龍(ドラコン)特約：職業等級9以上為3%扣除額。使用過的龍魔法可以再度使用。

《解約與續約》

契約之後經過50場戰鬥可以選擇解約或續約。

解約　可[illegible]保險金的70%

續約　可[illegible]回保險金的10%及元氣玉

妖精的成長

關於成長

妖精會因為工作而有所成長，主要增加的是職業所須的必要能力。

成長與否(能力成長成功機率)

年齡增加也有可[illegible]增加能力。(經過20場戰鬥會增加一歲)機率會因為活力等級而變動。

活力等級	1	2	3	4	5
成長成功率 70%	50%	35%	20%	10%	5%

會成長的數值

會成長的數值主要是目前職業的能力[illegible]。

1：[illegible]目前職業相關[illegible]能力 100%

2：其他[illegible]能力　(各種能力)25%

成長幅度

成長的幅度是以"作戰"跟"性格"所組合出來的表格加以決定。

認真(まじめ)	1	2	3	3
普通(ふつう)	2	3	3	3
不認真(ふまじめ)	2	3	4	4
怪人(變わりもの)	4	3	3	1

關於共感值

■概要■

妖精們對玩家的共感值是有預設能力值的，根據這個值會產生不同的對話。

■共感值■

每個妖精都有自己的共感值(0~100)初期值為10，指示畫面的共感值以全體平均值的百分比做為表示(小數點後自動捨棄)。

■共感值的變化■

共感值若具備以下的條件就會產生變化。

＊增加＊

1：跟妖精對話(距離上一次對話須再經過1場戰鬥為條件)…增加2

2：進度表跟妖精的性格相符…2場戰鬥增加1

努力(しゃかりき)…認真(まじめ)
加油(がんばれ)…普通(ふつう)
悠閒(のんびり)…傻瓜(なまけもの)
自由(自由に)…怪人(かわりもの)

＊減少＊

1：人口減少…死掉1人所有人的共感值下降20%

2：進度表跟妖精的性格不符…2場戰鬥減少1

努力(しゃかりき)…認真(まじめ)
加油(がんばれ)…普通(ふつう)
悠閒(のんびり)…傻瓜(なまけもの)
自由(自由に)…怪人(かわりもの)

＊吹風＊

一定以上或以下的共感值，玩家進入妖精的半徑2公尺內[illegible]會以吹風來表示。共感值 80以上時…吹起心型(ハート)的風19以下時…吹起朦朦朧朧(モヤモヤ)的風。

蓋自家的計算式

「開拓」跟「蓋自家」是相同的，當預定要蓋自己的房子之後，會優先蓋房子。

蓋自家的基本值通常為20計算的方式如下：

蓋自家所須的戰鬥回數

基本值－全[illegible]的修正值

例. 妖精3人(各為4、2、5)

20－11＝9　須9次戰鬥才能蓋好房子

關於開拓

■開拓的方法■

將妖精設置在想開拓的地方就會自動執行。下一次開拓等級相對應於這次開拓等級須要經過一定的戰鬥回數才會增加。

開拓能力值(對應HP)

妖精的HP	[illegible]
0~50	1
51~100	2
101~150	3
151~200	4
201~250	5

等級對應的基本值

開拓等級	[illegible]
開拓等級 0	15
開拓等級 1	25
開拓等級 2	35
開拓等級 3	45
開拓等級 4	—

開拓能力值(對應HP)

[illegible]	
0~50	1
51~100	2
101~150	3
151~200	4
201~250	5

蓋自家的基本值 通常為20，開拓跟蓋自家的最低必要戰鬥回數如果設定為5，請用5計算。

＊ 開拓到一半的進度會自動記錄下來。
＊ 蓋好自家之後會自動再度開始開拓

活力

活力用來表示自家周圍環境的指數(LV0~5)，活力越高買賣系的職業就會越發達(商品增加速度變快)，可是越熱鬧的環境妖精的能力成長成功機率就會越低玩家必須自己拿捏好才行。



自家的位置

活力跟自家的建築位置有很大的關係如果在自家的隔壁還有房子等級會+1。(如果已經是5就不會再增加了)



其他

在入口的告示牌上會張貼出生、死亡、工作等結果報告。

自家本身所隱藏的數值叫做活力(活氣度)，周圍的屋子越多數值越高。數值越高武器屋跟道具屋的商品種類增加速度越快。





Chart & Map

Adventure Guide

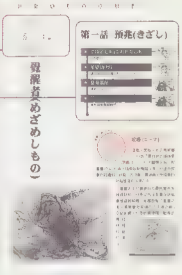
ブレス オブ ファイア IV
BREATH of FIRE
うつろわざるもの

流程 & 地圖

完整攻略篇



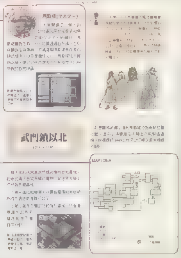
攻略頁面說明



遊戲章節—此章節劇情大綱標題

攻略流程表—此話攻略重點流程表，匡內反白文字為攻略地點，下一排為主要進行事點。

攻略中[illegible]由[illegible]和弗烏爾兩位主角交互進行遊戲，各流程將交由哪位角色進行，可看表右方框內圖片即可一目瞭然。

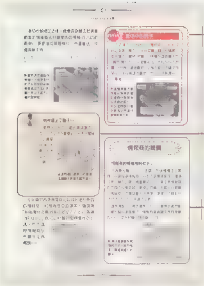


此處登場角色—遊戲進行中會不斷地遇見同伴。對於初登場角色此處會有詳細的說明。

攻略地圖—錯綜複雜的地點會有該，詳細指引攻進行方向及沿途可取得的道具及所遇人物。

記號說明

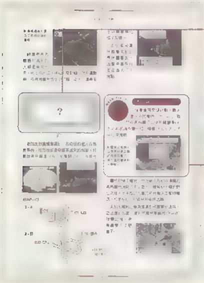
①	依序取得道具或寶箱	▲	障礙物：樹叢
Ⅰ Ⅱ	木箱機關	☆	開關
Ⓢ	記錄點	⌒	可跳躍通過的地點
Ⓛ	重要人物；頭目		木桶



攻略重點—在攻略文中特別重要的關鍵或要訣，對過關有很大的幫助，請玩家們務必參考。

小補充—攻略文之後，加強補充的知識或各選項說明。

迷你遊戲—迷你遊戲名稱，內容進行方式，及簡要操作說明。



攻略地點—茶色的外框表示為飛劇情時所要攻略的地點。
天空色表示弗烏爾劇情圖所攻略的地點。

對戰頭目—
此處遭遇頭目名稱特徵，對其戰鬥法。

序章

覺醒者(めざめしもの)

第一話 預兆(きざし)

攻略流程

角色更換

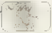
＊ 壞掉的砂船(こわれた砂船)

出發點



＊ 崖壁(がけ)

通過迷宮前往薩萊町(サライの町)



＊ 皇帝墓所

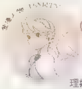
清醒之後下山



＊ ?

與帝國軍展開戰鬥

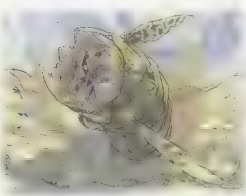


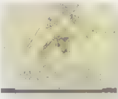


妮娜(ニーナ)

遊戲一開始，女主角妮娜(ニーナ)為了尋找她的姊姊愛理娜(エリーナ)而離開王城，和葛雷(クレイ)兩人搭乘砂船橫越沙漠。但途中卻意外的遇到"砂龍"的攻擊，最後兩人所搭乘的砂船墜落在沙漠之中。

葛雷本來打算親自去尋找零件來修理砂船，但是又怕沒有看守砂船會被盜賊解體。妮娜說服了葛雷之後，葛雷會把家傳的『王者之劍』交給妮娜，於是妮娜便獨自動身去尋找修理砂船的零件。





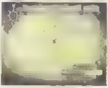
壞掉的砂船

(こわれた砂船)

遊戲一開始，玩家所操縱的角色是飛翼國的小公主妮娜。這時最好先研究一下本書前面的系統介紹部分，熟悉遊戲的操作介面對於遊戲的進行會有很大的幫助。

走出畫面外會來到世界地圖的畫面，在這個畫面中可以進行移動或存檔。一開始女主角的出發地點是「壞掉的砂船」。按方向鍵的右方就可以往下一個地點「崖壁(がけ)」的方向前進，在途中會遇到事件。





▲途中若是主角頭上冒出一個很大的驚嘆號『！』，就是遇到自動事件了。這類的事件是遊戲途中必定會發生的重要事件，一定要讓它發生才能繼續遊戲。

妮娜在途中見到一輛馬車掉入大洞中，而車主正拼命的騎著坐騎逃離這個大坑，似乎遇上了什麼可怕的事物。接著妮娜不慎掉入坑裡，這時她遇到一隻透明的怪物，這隻怪物似乎就是傳說中的『龍』。然而這頭怪物卻顯得沒有敵意，不久就飛走了。在原地卻出現一個全身赤裸的少年……。





龍(リュウ)

這名少年失去了所有的記憶，只記得自己的姓名是"龍(リュウ)"。在馬車四散的行李中找到一套合適的衣服讓龍穿上之後，妮娜決定順路帶著龍到下一個都市去，接著遊戲的主角"龍"就會加入。兩人設法爬出大洞之後，繼續朝著下方的崖壁前進。

在地圖畫面按□鈕就可以進行露營。在此可以恢復體力、記錄、登錄技能(スキル)或是改變伝承師。這個對於旅程來說十分重要，有需要的時候就多多利用這項便利的機能吧。

崖壁

(がけ)

崖壁是遊戲中的第一個迷宮，玩家們在走迷宮的途中會遇到敵人並且展開戰鬥。



MAP / 01



ITEM
①気つけ薬

途中會發生妮娜跌落谷中的劇情。因為妮娜會飛，所以安然無事，不過兩人也因此而來到了谷底。眼看天色漸暗，於是決定找個地方暫窩一晚。

因為此遊戲是採「重疊劇情系統」的方式，遊戲中會不斷切換「龍」與『弗烏爾」兩個主角交替進行。龍和妮娜兩人走進山洞之後，接下來的劇情會切換至另一個主角，而玩家所操縱的主角也會變成神皇帝「弗烏爾(フォウル)」。



POINT

半路上會遇到通路中斷的情況，這時妮娜會教龍如何跳過懸崖，遇到可跳躍的地點按○鈕，就可以輕鬆的通過。



▶除了利用○鈕之外，朝著對岸的方向按十字鈕也行喔。

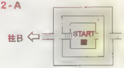
皇帝墓所

經過了漫長的沉眠，神皇帝弗烏爾因為某種力量的召喚而由陵墓中醒來。然而神皇帝的子民「人類」並沒有前來恭迎聖駕，另外他還感到一股還沒有覺醒的"龍氣"，於是剛清醒的初代皇帝決定下山看個究竟。

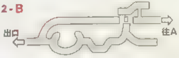


MAP / 02

2-A



2-B



ITEM
①アンブロージア



▶劇情過後不要忘了取得此地的寶箱。

神皇帝弗烏爾最初遇到的人類是兩名士兵，由士兵的口中得知人類對龍居還充滿敵意。在弗烏爾所放出的"龍"之下，這兩名士兵轉眼間化成了灰燼…。



走出皇帝墓所就會來到世界地圖畫面，由皇帝墓所往左走進入「？」地點

?

沿路走到盡頭會遇到一名奇怪的老人在路旁等待。然而他卻是帝國軍派來的刺客，打算趁弗烏爾還沒有完全覺醒之前先消滅他…。





MAP / 03





カーム

接著會展開頭目戰，敵人是火系的魔物「カーム」。戰鬥中弗烏爾可以使用龍變身(トランス)的指令變化成「精龍(スピリチュアル)」來應戰。



▶變身之後就可以使用吐息之類的特殊攻擊了，威力遠比變身前來得強。

雖然打倒了魔物，然而剛由長眠中清醒的弗烏爾也消耗了不少氣力。瞭解到人類的野心之後，尚未取回力量的弗烏爾決定暫時撤退，於是在起火的森林中覓路逃離。

來到吊橋附近會再度遭到帝國軍的追兵，並且遭到包圍。遭到帝國將軍幽姆(ヨム)的攻擊之後，弗烏爾墜入了懸崖下…。



序章

第二話　與龍有關者（龍にかかわるもの）



* 薩萊町(サライの町)

到酒場找老人打聽關於情報商的事，接著找情報商打聽情報。

* ?

[illegible]

* 薩萊町

到酒場找主人交談就可以見到商人

* 砂船の谷

挖出砂船用的零件

* 薩萊町

到酒場會發生劇情

* ?

發生劇情。

* 武門鎮(チャンバ)

[illegible]師父交談，接著和當地的領導人交談，[illegible](マスター)會加入。

* 武門鎮以北(チャンバ北)

通過之後回到最初的出發地。

* 壞掉的砂船(こわれだ砂船)

[illegible]

* 達姆(ダム)

通過水門

* 奇里亞町(キリア町)

和村長家的[illegible]交談

* 西の森

救出村長，回奇里亞町

* 山小屋

劇情



龍(リュウ)

接下來的劇情又會再度切換回先前的男主角，龍的身上。過了一會之後，妮娜和龍再度回到先前的崖壁之上，通過山路回到地圖畫面，往下走就可以前往下一個都市「薩萊町(サライの町)」。

途中的「？」地點

在世界地圖移動中時常會出現『？』的記號，這時立刻按○鈕就可以進入該地點進行探索。進入這些場所就會發生各式各樣的事，一般最常見的是取得道具，另外還有釣場地圖的告示牌或狩獵等等，有時候也可能會發生一些極為重要的事件，途中遇到的話不妨按○鈕進去一探究竟。



▲『？』記號出現，裡面到底發生什麼事了呢？

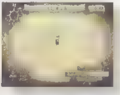


▲發現道具了，還不錯嘛。不過在這裡也會遇到一些小嘍嘍，正好可以拿它們來練練功。

薩萊町

(サライの町)

兩人來到薩萊町之後，龍的記憶力卻仍然不見好轉。這時妮娜又必須去採購零件來修補砂船，於是便問龍一個人要不要緊。



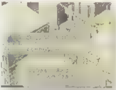
接著會出現分歧選項：

①沒問題，謝謝妳了！(だいじょうぶ、ありがとう！)

②我們一定有辦法的。(何とかなると思う。)

③不知道耶…(よく分からない…)

這時的對話會造成小小的分歧。



▶感覺上似乎是個很大的分歧，事實上只影響五分鐘的劇情。

要是選擇①或②，這時妮娜就會暫時離開隊伍，接著龍會獨自一人在鎮上到處打聽情報，直到打聽出和砂船零件有關的情報為止。

要是選擇③，妮娜會想出一個兩全其美的辦法。這個辦法就是叫龍和她一起去尋找適合修理砂船的零件，接下來兩個人會一起在鎮上打聽情報。

1. 情報女孩

在遊戲中的某些鎮上可以找到提供情報的女孩，和她們談話就可以打聽到一些關於這款遊戲的重點。這些情報對於遊戲的進行有莫大的幫助，記得一定要找她們談話喔！



註：關於連鎖技的詳細內容，請參考本書前面的系統篇部分。

和薩萊町的情報女孩交談，可以打聽到以下的情報：

①進行探索(たんさくする)：在世界地圖上的「？」或「！」處按○鈕，就可以進行探索。

②各種戰鬥方式(色色な戦い方)：戰鬥時除了「攻擊」之外，還可以利用「特能」或「道具」等指令。另外按△鈕可以察看敵方怪物的資料。

③何謂學習(ラーニングって何)：在戰鬥中使用「防禦」指令，有時候可以學會敵人所使用的技能。例如遊戲中最初遇到的敵人，就可以從它們身上學會「バム」這招技巧。

④要怎麼使用所謂的連鎖技(コンボってどうやるの)：例如第一個同伴使用火屬性的技能「バム」，第二個同伴使用風屬性的技能「シーザ」，就會連鎖而進化成更強力的魔法「メガ」。這類連鎖技的組合方式很多，玩家們可以多方嘗試。



▲連鎖技是很重要的戰鬥技巧，在遊戲序盤一定要試試「メガ」這招。要是能魔法打出連續HIT就會出現「GOOD」、「GREAT」或是「WONDERFUL」之類的字樣。

⑤沒什麼想問的(別にいいです)。

2. 民房中的櫃子

在村鎮裡除了打聽情報之外，還可以進行調查來取得道具。在民房中的櫃子裡有時會放著一些不錯的道具，只要按○鈕調查就可以取得了，玩家們千萬不要錯過哦。



在鎮上的商品購買到一些必需品之後，走到酒場中和吧台旁邊一名大吃大喝的老伯談話。這個老伯掌握著和砂船零件有關的重要情報，不過他卻說要看主角的“誠意”才肯講。於是主角只好請他吃喝到滿意為止。適時選「請他吃飯(ごちそうします)」就會展開「滿足度」的迷你遊戲。



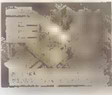
迷你遊戲

酒場的請客遊戲

在遊戲中有各式各樣有趣的迷你遊戲，這些遊戲不但關係到遊戲的進行，而且要是達成某些條件，就可以得到道具及遊戲點數。遊戲點數會直接影響到主角以後「龍變身」強度的進化，所以進行迷你遊戲也得認真才行。

在薩萊町酒場中的這個滿足度遊戲規則如下：主角必須以餐點和酒來使這個老伯「滿足」。餐點會提高「滿腹」和「滿足」，酒會提高「醉い」和「滿足」。遊戲的重點就是在「滿腹」或「醉い」到達最高點之前先把「滿足」提到最高，要是同一種食物給他太多，會造成「滿足」提高很慢，要特別注意這點。

▶按□╳△○這四顆不同鍵，就會花錢請老伯吃喝了。重點是儘快讓中央紅色的「滿足」計量到達最高，要注意的是這條計量會隨著時間而緩緩下降。



老伯吃飽喝足之後，還會告訴龍去找宿屋前面的情報商去打聽零件的情報(在入口的南側)。要是達成某種條件，他還會送一件道具給主角。

註：關於迷你遊戲的達成條件，請參考文後的詳細說明。



▶雖然迷你遊戲通有趣，不過要是玩的不好就會對遊戲後續造成不良的影響，所以千萬不可過於鬆懈喔！

同伴遇上了騙子…

要是在先前入口處的選項選了①或②，走出門外會看到一個男子聲稱可以贈送零件給妮娜，不過似乎不太可靠…。



▲這時最好選擇①的選項，這個騙子就會知難而退。

在此鎮的西南角落就可以找到老伯所說的情報商。和情報商交談選第①個選項「砂船零件之事(砂船の部品のこと)」再選「好(はい)」就可以打聽到取得零件的方法，然而這時情報商居然要求主角喊價……。



POINT 酒場中的男子

在酒場中可以找到一名青年男子，和他交談之後選「買う」，主角就會付錢向他購買一個所謂的「寶物(お寶)」，接著在道具欄中的「寶物(寶もの)」中就會多出「それなりのお寶」。持有了這個寶物，以後在新的市鎮中找某些人來交換這件寶物，就可以逐漸提升它的價值。



▶這個換寶的事件會以後會影響到遊戲中盤某個伝承團的認可，所以這時說什麼也要馬上把這件寶物給買下來！

迷你遊戲

情報商的喊價

情報商的喊價規則如下：

主角要先輸入一定的金額，然後慢慢往上累積，只要超過情報商心目中的底價就能成立這項交易。輸入金額的機會最多四次，要注意情報商對金額的反應來喊出最接近底價的金額。只要高於情報商的底價就會出現選項，選擇「付錢給他(お金をはらう)」就達成交易。

這個情報的正確底價是「123」，要是玩家們能正確的喊到這個價位，情報商會稱讚主角有商業的天份，並且附贈「特攻藥」一個。



▶連付費都要用喊價的方式，真不愧是一個商業盛行的都市。

情報屋說在酒場裡的黑市能有弄到砂船零件的門路，不過主角得要先打聽到暗號才能進入黑市。至於暗號的內容，據說只有找在附近「街道」上出沒的旅行商人打聽才行。

離開薩萊町往右走，在「？」與「崖壁(がけ)」之間途中會遇到一個「？」地點，按○鈕進入之後就可以在綠洲旁找到商人。





◀看在主角一行這麼有誠意的份上，商人果然說出了重要的暗號。

打聽到暗號再回薩萊町的酒吧找店主交涉，說出暗號之後店主果然讓出一條路來。

接著走進內部就會見到黑市商人，黑市商人說砂船是禁止販賣的，不過附近的「砂船之谷」中有許多砂船的殘骸，在那裡也許可以找到合適的零件。





川のつり場1

在「薩萊(サライ)」與「崖壁(がけ)」這兩處之間的路線上「？」地點，有一處隱藏的釣場存在。按○鈕進入「？」地點，這次由南側的出口離開，在世界地圖上就會出現一條新路線通往釣場(つりば)，此地為遊戲最初的釣場『川のつり場1』。

▶出現「？」記號，立刻按○鈕進入。





▲這裡就是南側的出口，若從這裡離開…



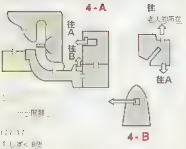
▲大發現！這裡就是隱藏的第一個釣場！

砂船の谷

由薩萊町往下走會來到黑市商人所說的「砂船之谷」。這是一個隨處可見砂船殘骸的地方，在這個迷宮中記得要改變舵的方向或利用起重機來製造新的通路。另外自第二話起，龍就可以進行「龍變身(トランス)」了，變身後主角的能力值會大幅提升，另外還會追加獨特的特殊技能，在陷入苦戰的時候不妨多利用這招。



MAP / 04





▶按○調查舵之後再轉動舵的轉角就可以製造通路，不要忘了先取得旁邊的寶箱哦。



■調查儀器並選「啟動(動かす)」，就可以把繩梯放下來。



▶利用船外的起重機就可以來到高處。

到盡頭處找老人交談，得知砂船的零件就埋在附近的砂裡。不過接下來主角得要付錢才能和這個老人借鏟子和狗來挖零件。和老人交談的選項如下：

①只借鏟子(スコップだけかりる)

②借鏟子和狗(スコップと犬をかりる)

③不必了(やめておく)

如果沒有狗的話就只能亂挖了，所以還是選②向他借鏟子和狗才行。



挖零件的規則如下：

一開始獵狗會在砂堆走來走去，當牠停下來吠叫的地方就是埋有東西的所在。輪到主角的時候走到先前獵狗所指示的地點，按○鈕開始挖掘，挖幾次之後鏟子就會斷掉。



▶鏟子和狗都要25元耶，該怎麼選嘛？這時如果太吝嗇可能會得不償失噢。



▶要牢記狗狗所指示的位置。除了零件之外，還有可能會挖出各式各樣的道具喔。

挖到零件(パーツざいりょう)之後回到薩萊町，剛走進酒場就會發生事件。

一名叫拉索(ラッソ)的帝國軍官向先前遇到"龍"的那名商人打聽關於怪物的事，然而這名軍官目中無人的態度卻引起商人的反感…。

這名叫拉索的軍官打倒了商人並且注意到妮娜是飛龍城的公主，於是召喚出"鐵鬼"打算抓走妮娜。



對戰攻略 VS.BOSS

ジョ

這一戰只有妮娜會出場應戰，不過頭目並不會很強。

打倒鐵鬼之後妮娜也累得坐倒在地，這時一旁的龍立刻挺身保護妮娜。在龍的一斬之下雖然擊退了拉索，但王家之劍也因此而斷掉了。最後兩人只有趁拉索分神之際趕快逃走。

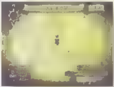


由薩萊町往右走到「？」地點又會發生事件，兩人看到途中四處都《圖050》佈滿了追兵。這時有一名商人出現，並且告訴他們可以繞道經過武門鎮(チャンバ)往北走出沙漠。

武門鎮

(チャンバの町)

來到武門鎮之後，卻發生現地比想像中要小了很多。和此鎮東北角有一名專門鍛冶鎧甲的老師父，和他談話就會發生劇情。據老師父說這個鎮因為戰鬥的緣故而受到強力的詛咒，使得大部分的區域都變得十分荒蕪，如今人們能夠自由生活的地方只剩下眼前所看到的小部分區域了。





▶據老師父所說的內容，所謂的詛咒簡直就像是核能污染嘛。

和老師父交談之際，前去詛咒區域進行清除工作的其他鎮民正好回來。

接著到屋子裡去找此鎮的領導人達布(タブ)談話，對話選「暫時在這裡等(ここで しばらく待とう)」及「沒關係，在這裡等(いや、ここで待ちます)」，等達布吃飽之後就會接見主角。

妮娜向達布說明來意之後，達布說不穿特製的鎧甲是無法在詛咒區行動的，必須等到一年後詛咒消除了才能通過此地。不過要是能夠在鎮上找到願意協助主角的人，或許可以提早通過。



▲由領導人的口氣聽來，想找到自願者恐怕不太容易。

為了早日通過此鎮，主角和妮娜只有到鎮上去找願意帶路的人。接著和全部鎮民都交談一遍，卻沒有半個人願意冒險帶路。於是只有回到領導人的屋門口再次找達布談話，這時卻冒出了一名意外的訪客…。



▶和領導人交談的過程中，感覺好像有怪物要衝過來似的…。



馬斯塔(マスター)

大家緊張了一陣，由詛咒區回來的卻是名叫馬斯塔(マスター)的鎮民。馬斯塔聽說主角一行人打算通過詛咒區，立刻情願為主角帶路，不過這個馬斯塔有自言自語的傾向，似乎是個怪人…。馬斯塔加入隊伍之後，便可以由西側的出口前往眾人口中所說的詛咒地區。



▶終於組成了三人的隊伍了，這麼一來戰鬥也會輕鬆多了吧。

主角一行人所學會的魔法會隨著等級的提升而逐漸增加。例如妮娜到了LV8之後，就可以學會新的特能「バリア」；馬斯塔在LV7的時候，就可以學會新的特能「りきみすぎ」。玩家在遊戲的過程中，不要忘了時常檢查一下自己技能欄裡是否學到了新的魔法。



武門鎮以北
(チャンバ北)

接下來的迷宮是武門鎮北側的詛咒區域，此地充滿了各式各樣的魔物。此迷宮大致上可分為三個區域：

(1)第一區比較簡單，只需在屋頂和木板所形成的通路前進就可以了。

(2)第二區是下層詛咒較強的區域，只有身穿鎧甲的馬斯塔才能在下層自由行動。



▶由這裡開始要分兩組行動了。龍和妮娜走上層，馬斯塔則走下層。

於是龍和妮娜必須和馬斯塔分為兩組交替行動，途中必須要踏在木箱上才能製造通路，按選擇鈕(select)就可以切換玩家所操縱的組別。

MAP / 05-A

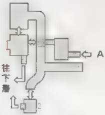


ITEM
1.藥草
2.300元
3.火藥玉
4.皮のこしまき

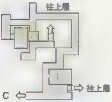
……開關
1 ……木箱開關

MAP / 05-B

上層



下層



▶一開始馬斯塔先從樓梯爬下去，調查擋路的木箱就會出現提示。



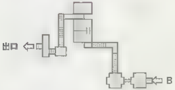
▶按選擇鍵切換為龍和妮娜組，往北繞到盡頭，踏在木箱上就可以製造通路，再切換成馬斯塔通過。



▶馬斯塔通過之後先讓龍和妮娜離開木箱，然後操縱馬斯塔繞到西側的屋頂踏在木箱上。



MAP / 05-C



▶切換為龍和妮娜組，這時踏在木箱上也不會下沉，可以順利的通過了。途中別忘了拿取寶箱(此寶箱只有龍和妮娜組才能取得)。



▶目標是調查東南方的機關，接著會切換成馬斯塔。



▶操縱馬斯塔走到下層東南側調查另一個機關，排掉下層的瘴氣之後就可以通過此地了。



(3)來到第三區會見到瘴氣中有一隻巨大的魔物游來游去，走到盡頭的木橋前要連打○鈕來逃避這隻骨髏魚的追擊，最後會展開頭目戰。

迷你遊戲

崩塌的木橋

在此地的重點就是○鈕連打的速度。要是玩家們的連打速度可以高達到每秒九下以上，就可以賺取遊戲點數。



▲連打、連打！加油！



スカルフィッシュ

打倒頭目順利走出武門鎮(チャンバの町)之後，馬斯塔會正式加入隊伍之中。接著往右走就可以回到最初的出發點「壞掉的砂船」。



壞掉的砂船

(こわれた砂船)



葛雷(クレイ)

回到壞掉的砂船會發生一段劇情，妮娜向葛雷介[illegible]馬斯塔之後，當天晚上眾人作了同樣的夢。夢中葛雷、妮娜和龍三人來到一個奇怪的地方，準備搭救妮娜的姊姊愛理娜公主。

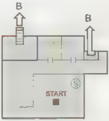
這個夢中的迷宮是在一處奇妙的中國式建築物之中，沿著路走到盡頭就會發生劇情。為了避免被來人發現，三人打算由布簾後面溜過去，這個夢就醒了⋯。



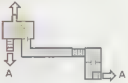
▲利用紅色的布幕作為掩蔽物，由布幕悄悄溜過去⋯。

MAP / 06

6 - A



6 - B



ITEM
①メタル
②メタル

Ⓢ 記錄點

第二天早上眾人談起昨夜所作的夢，據馬斯塔說這是龍的“龍之眼”能力所造成的預知夢，於是葛雷決定帶著龍一起尋找愛理娜。接著葛雷也會正式加入隊伍，而使得隊伍的人數增為四人。

三人以上隊伍的戰鬥方式

這款遊戲的多人戰鬥系統和之前其他的RPG有著很大的不同點。隊伍中最後可以容納六人，分為前排三人及後排三人。雖然戰鬥中只有前排的三人可以應戰，然而玩家們卻可以每回合都變更不同的角色上前排應戰，也就是自由的選擇這一輪想出擊的角色。這個設計可說是非常的便利，所以請玩家們一定要儘早熟悉這種戰鬥系統。

另外隊伍中的同伴變多之後，記得在露營的時候要把各角色所學習到的技能做一個適度的調整，在戰鬥中才能發揮最大的連鎖技威力。



▶後排的角色有時候也會自動採取一些援護的行動，這該算是意外的收獲吧。

克羅克之谷

(クロクの谷)

由武鬥鎮往左走就可以前往克羅克之谷。在這座山谷之後可找到遊戲中的第一位傳承師「拉烏魯夫(ラウルフ)」，和他交談選①「我也這麼認為(思います)」就可以拜他為師。





■拉烏魯夫是一個魔術師，以角色的特性看來妮娜可能比較適合成為他的弟子。

MAP / 07



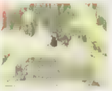
伝承師系統

『伝承師』也就是在前作中所謂的『師匠』。這些伝承師遍佈於世界的各個角落，只要達成某些條件而得到他們的認可就可以拜師學藝。拜師之後可以繼承這個師父的意志(ウィル)，而產生各式各樣的特殊效果。例如拜“拉烏魯夫”為師，就可以繼承「先驅(さきがけ)」這個意志，在戰鬥中可以優先出擊。

另外達成了某些條件之後(與認可的條件不同)，這些伝承師還會傳授一些新的技能。例如拉烏魯夫的條件是連續命中(hit)數，在戰鬥中要是能達成5 HIT以上的連鎖技，回去找拉烏魯夫交談就可以學到「つむじ風」。▼

傳承師系統

■：關於傳承師系統的內容，請玩家們參考系統篇及的部分，可以看到比較詳細的說明和資料。



▶達成條件之後就可以學到新的技能了，多謝師父！

達姆

(ダム)

由克羅克之谷往左走，就可以來到「達姆」這個市鎮。走進市鎮發現幾乎看不到什麼人，由市民口中打聽到最近泥龍時常來騷擾，而使得這個市鎮陷入不安的局面。





達姆鎮上大多數的人都在泥濘地裡工作。走到盡頭處找此地的工頭交談，就可以打聽到通過此鎮前往對岸的方法，工頭會叫主角去找一名叫羅培(ロペ)的男子拿鑰匙。



▶羅培的特徵是身上圍著游泳圈、眼睛瞇成一條線，實在是很好認得。

由羅培手中取得「水門之鑰(水門の鍵)」以後，打開此鎮上鎖住的鐵柵門並且調查開關，扳動開關之後就可以製造新的通路。當主角找到第二個開關並且打開它之後，卻發現這台機器無法順利運轉。



MAP / 08

8 - A



……開關

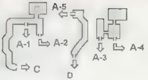
……重要人頭目

ITEM

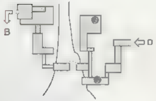
1 ショートソード
2 つばめのす
3 元氣玉 2個

MAP / 08

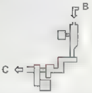
8 - B



8 - C



8 - D



這時正好有一個技師走過來，他說這部機器最近運轉不順，必須以手動的方式來牽動輪機，只要輪機的運轉達到一定的速率，這時按開關就可以發動輪機了。另外如果迴轉速度夠快而使得機器運作恢復正常，這名技師將會酬謝主角。

迷你遊戲

轉飛輪

轉飛輪的規則如下：

玩家只要以回轉的方式來按方向鍵，龍就會開始回轉飛輪。隨著回轉方向鍵的速度變快，輪機的運轉速度也會增加。等到輪機運轉的速度增高之後馬上按○鈕，就可以發動機器了。另外若是超過一定的時間，就無法再提高回轉的速度了。

一開始回轉方向鍵的速度要由慢而快，運轉到達提高的時候技師頭上會冒出「！」號，那就是給玩家發動機器的訊號，這時要毫不遲疑的按○鈕。如果不按○鈕而仍然持續回轉加速，等到速度極高的時候再按○鈕就可以得到技師的禮物了。不過要是太遲按鈕而使得龍開始喘氣，就不要再逞強而馬上按○鈕。



▶一開始不要拚命的回轉十字鈕，要跟著機器的運轉而慢慢增加回轉速度。身為遊戲的主角還真是挺苦命的…

走到盡頭之後調查藍色手把就可以放下木板製造通路，由這條路可以直接回頭去找先前的工頭交還鑰匙。這時正好又遇到泥龍來騷擾，眼看一場泥海嘯就要臨頭…。劇情中工頭會把「クランク」交給主角，叫主角自己啟動水門的平台。這時要趕到綠色的開關處，按○鈕使平台下降。



▶泥海嘯來了，連打○鈕讓平台快一點下降吧。

？

眾人在千鈞一髮之際及時平台通過水門，來到地圖畫面由達姆往上走就會發生事件。在黃昏的海岸邊，主角一行人見到了透明的泥龍。這時會出現一個神祕的吟遊詩人青蛙婆婆，付錢給她就可以聽到關於龍的傳說…。





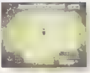
▶花100元才能聽"龍之謠"，花10元只能聽到"青蛙之謠"，不過還挺有趣的。

奇里亞町

(キリア町)

這個鎮的各個角落都佈下了一些陷阱。坦白說這些陷阱很明顯易見，要盡數避過也不是什麼難事。不過看來村民們十分渴望有人能中他們佈下的陷阱，要不要成全他們呢？

其實在這個鎮上要是中了陷阱反而有好處，可以進入秘道或得到一些道具。另外村長就是這一堆陷阱的始作俑者，在他家自然佈下了更多的陷阱…。





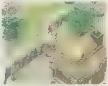
▶要是不慎踩到捕獸夾陷阱，記得要連打方向鍵掙脫。



▶吃虧就是佔便宜，故意上當反而找到寶箱。



▶村長家旁邊狗屋裡飼養的"帕奇"居然是大蜜蜂，這個玩笑開大了…。



想進入村長家走正門是絕對行不通的，要故意由村長屋後的落穴陷阱掉下去，才能順利進入村長家。另外想知道村長的下落，就必須和村長家的鸚鵡交談套出情報。這個對話選項一共有四次，要是猜錯任何一次就必須重頭來過。▼

和鸚鵡交談時，要依序選擇

①「來玩吧(遊んでやろう)」、

②「不要(やだ)」、

③「還是玩好了(やっぱり遊びます)」、

④「蝸牛(でんでんむし)」。

依這個順序選擇之後，再選①「打聽村長的事(村長の話を聞く)」就可以打聽到村長的下落了。



1：隱藏的對話

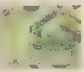
也許聰明的玩家們已經發現了，其實鸚鵡的對話並不會很困難，因為在它所講的話中已經給了充分的提示，也就是放大的字體。只要在答案之中也有一模一樣的字，那就是正確答案了。



▲這個「や」字特別大，應該就是正確答案的提示了吧。

2：情報女孩part2

在這個鎮上也找得到情報女孩，和她交談可以得到以下情報：



①スリック・ローテーション：在隊伍中有四個人以上，輸入攻擊指令的前三名角色是前衛，剩下的角色就是後衛了。成為後衛有許多優點，第一是不會遭到敵人的攻擊，第二是CP和AP會隨時間恢復，另外還可以自動治癒毒以外的異常狀態。

②伝承師的技能(伝承師の技)：拜在某個伝承師門下以後，在升級時會因不同的師父而使得能力值有所修正。除了一開始就可以繼承師父的意志之外，伝承師還會傳授各種技巧。在世界各地有著許多多的伝承師，要設法找到他們並且拜師。

③露營的功用(キャンプの使い方)：在露營時可以把學會的技巧轉移到其他同伴身上，或是變更伝承師。另外還可以和隊伍中的其他同伴交談，打聽接下來的去處等等。不過露營並不能恢復已經下降的HP上限，要注意這點。

④技能的整頓(スキルのせいとん)：身上的技能要是過多，就要好好整頓一番。每個角色最多能擁有八種技能，要是滿了就不能學習新的技巧了。在輔助畫面下可以不花費金屬片（メタ）ル就能整理技能。

⑤不打聽任何事(話を聞かない)

3：同伴的特殊行動

由地道上來的出口，有一邊是在堆滿桶子的房間裡。這時要把露露換到隊伍的最前面，利用他推東西的個人特殊行動來製造通路。



▲推開木桶就可以走出此地了。

西の森

由鸚鵡的話中聽來，村長似乎跑到了附近西邊的森林還沒有回來。離開奇里亞町之後往左走便可來到「西之森」，據途中所遇到的村民說，村長本來跑到西之森打算用陷阱來對付一些作惡的怪物，不過後來就下落不明了。



由村民處得到一顆「蘋果(リンゴ)」之後，在森林深處會見到村長正利用陷阱來對付小怪物。然而這個騷動卻惹來了大一號的怪物登場…。

(這個迷宮的地形比較複雜，玩家們也可以利用蘋果當誘餌，再尾隨於小怪物身後就可以找到村長了。)

各種陷阱都有不同的功效。除了先前在村中看到過的陷阱之外，要是在森林裡中了鍋蓋的陷阱，方向鍵的操作就會暫時左右顛倒，真是有趣。



▲頭上蓋著鍋蓋，難怪分不清東南西北。



ママン

這隻頭目的威力十分驚人，惟一的特性就是和先前的小怪物一樣喜歡吃蘋果。在戰鬥中使用道具「蘋果(リンゴ)」就可暫停頭目一回合行動，趁機趕快攻擊它吧。

打倒頭目之後回到奇里亞町(キリア町)就會發生劇情。在奇里亞町上有一條直接通往瑟涅斯塔(セネスタ)市的密道，村長看主角一行不像壞人，於是同意讓他們使用這條密道。





神皇帝劇情

另一方面，神皇帝弗烏爾清醒之後發現身在一個小屋裡，走出屋外才知道自己是被一個叫巴巴德爾(ババテル)的男子所救。弗烏爾雖然打算逞強離開，不過最後仍不支倒地…



序　章

第三話　失蹤的公主(消えた王女)

冒險流程　　　　角色更換

＊ 奇里亞町

通過山路前往瑟涅斯塔市

＊ 瑟涅斯塔(セネスタ)

發生琺兒劇情。到地下迷宮找出奇諾(テノ)，和商人馬洛克交談。

＊ ?

和ストル交談

＊ 祕密基地(アジト)

抓住ストル，回瑟涅斯塔市和馬洛克交談

＊ 砂船棧橋(さんばし)

通過奇市番劇之後便能出海

＊ 山小屋

下山

＊ 哈希比特町

通過大帝橋

＊ 咒砲之町(アスタナ)

打聽水道橋情報

＊ 水道橋

通過迷宮。



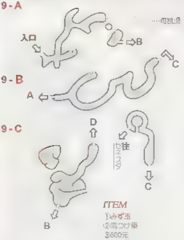
山路

第二天一早，主角一行人便朝著村子裡北方的山路出發。途中必須穿越一處山洞，最後會由瑟涅斯塔城的一座井裡爬出來。



▶這裡就是前往山路的入口，在戰鬥之前記得做好準備。

MAP / 09



瑟涅斯塔

(セネスタ)



來到瑟涅斯塔城之後走進附近的孤兒院打聽情報，剛走出門外就會發生劇情。



修女拜託主角替他抓住名叫奇諾(チノ)的小孩童，和奇諾交談之後，這個小鬼便說要玩捉迷藏，然後就一溜煙的跑掉了。

接下來會展開"官兵捉強盜(鬼ごっこ)"的小遊戲，玩家們必須抓住不停跑來跑去的奇諾。奇諾會以繞圈子的方式逃跑，而這個遊戲的訣竅是繞到反方向去抓他。



抓到奇諾之後來到孤兒院，據莉塔(リタ)院長說愛理娜公主的確來過這裡，不過目前下落不明。這時奇諾突然說他知道愛理娜的下落，可是必須要玩捉迷藏贏他才肯說。

接下來的小遊戲是「捉迷藏(隠れんぼ)」，玩家們必須在廣大而複雜的瑟涅斯塔城中，找出躲起來的六個小孩。

找出六個小孩的線索如下：

(1)在屋內可以找到第一個小孩，他會說第二個小孩躲在東邊的石壁下。



(2)在東邊的牆壁下可以找到第二個小孩，她會說第三個小孩在大門口附近。



(3)走到大門下方可以找到第三個小孩，他會說下一個小孩藏在那個樓梯上。



(4)在此城西側牆外圍的樓梯上會看到第四個小孩，她會說站在此城正中央的橋上就可以看到第五個小孩。



(5)第五個小孩藏在此城東南方的角落裡，他會說往東走6步、西走16步、北走1步、西走3步、南走3步、西走4步可以找到下一個人。



(6)依他所說的會走進西方的一間民方，走上二樓會找到最後一個小孩。



小孩都找齊之後回到孤兒院，這時才發現調皮的奇諾並不在裡面。據其他小孩說，奇諾可能偷偷躲到地下迷宮去了。和城上的守衛談話，他卻堅持說沒有任何人進入地下迷宮。





眼看守衛十分頑固，主角只好親自走進地下迷宮探個究竟了。聽守衛說他很口渴，接著和一旁頂著水罐的婦女交談，她會走過去賣水給守衛，這下子主角就可以趁機溜進地下迷宮了。



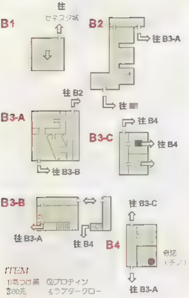
地下迷宮

走到B4會看到奇諾果然躲在牢房中壺的後面，走到B3利用可以掉落的地方往下到B4，就可以抓到奇諾了。回到孤兒院之後奇諾會說出他所看到的事，也就是薇理娜公主不知道被商人馬洛賣到哪裡去了。





MAP / 10





カーン

這個頭目會施展許多肉體派的招式，不過其中最值得注意的是「集氣（氣合ため）」這一招，最好能學起來。



瑟涅斯塔城的孤兒院是個十分重要的地點。此處的修女莉塔(リタ)也是伝承師之一，不過要等到第三章向伝承師・基蒂爾(ギヨシル)學會「儉約(けんやく)」之後再去找她才可以拜師。另外和孤兒院中的某人交談，似乎還可以交換重要寶物…。

關於孤兒院的其他事件，等到遊戲中盤以後還會再提到。

商人馬洛克(マーロック)算是瑟涅斯塔城的首富，不過門口有個壯男在看守著。到馬洛克家門口和守門人・漢(カーン)交談，他卻說要打贏他才能進去。



打贏漢之後商人馬洛克會出現，練他說要理娜公主已經前往帝國去了。然而馬洛克卻是個十足的奸商，想得到他的協助就必須答應他的交換條件。馬洛克所提出的條件就是找出小偷，並把他失竊的東西追討回來；此外他還叫妮娜留下來服侍他…

在瑟涅斯坦城中向路人打聽關於小偷的情報，不過大部分的人都認為馬洛克不是什麼好人，也許根本沒有什麼盜賊。



▶有人在東邊街道看到一名男子背了大包小包的東西，搞不好和這個事件有關…

?

由瑟涅斯塔往地圖的東邊走，在瑟涅斯塔(セネスタ)與祕密基地(アジト)之間的路線上出現「？」記號時按〇鈕進入。在綠洲旁邊果然遇到了村民口中所說的那個背著大包袱的可疑男子，然而這名男子一聽到馬洛克的名字，就立刻一溜煙的逃走了。


▲這就是那個可疑的男子嗎？還挺像小偷的…

MAP / 11



利用角色的特殊行動吧!

還記得各個角色的特殊行動嗎？妮娜的飛行能力可以用來觀察迷宮地形，龍的揮爪可以製造通路，而此地要利用葛雷的推木桶能力來過關。事先推木桶把通路完全封住，再把他逼至死胡同就可以抓住他了。千萬不要用馬斯塔的頭錘來打破木桶喔！


▶光用追的還是抓不到他，看來要靠一點智慧才行了。

祕密基地

(アジト)

來到東邊的祕密基地(アジト)這裡會再度遇到剛才那個男子，不過他仍是不斷逃跑。這次必須抓住他問個究竟，接著會展開官兵捉強盜的小遊戲，主角必須追上這名男子，並且按〇鈕把他抓住。由於對方的腳程很快，途中又會出現小敵人，所以想捉到他並不容易。

祕密基地(アジト)的事件結束之後，在此地的男子史托魯(ストル)就會成為遊戲中的第二個伝承師。拜師的唯一機會就是在前往「砂漠樓閣」以前要先回「祕密基地(アジト)」找史托魯談話，只要交出身上所有的錢就可以拜師了。史托魯會教導和偷竊有關的技巧，向他學技巧的條件是身上道具的種類，等到身上有80樣道具以上記得再回來找他。


▶要是到樓閣完成了遙望機迷你遊戲就無法拜師了，這麼一來會失去伝承師。拜師之前記得身上不要留太多錢喔！

各種技能的習得

如果光是靠主角等人升級所學到的技能來應戰，那麼接下來的戰鬥一定會越來越辛苦。這時不要忘了可以利用防禦指令從敵人身上學新的技能，例如此處出沒的敵人可以學到「命令(めいれい)」等招式。另外要是戰鬥中完成了10hit以上的攻擊，記得回克羅克之谷(クロクの谷)找伝承師學習新的土系技能。

瑟涅斯塔

(セネスタ)

據先前那名叫史托魯的男子所說，因為馬洛克以強硬的手段把他的東西坑走，於是他才設法把自己的東西偷回來。聽他說的似乎也很合理，於是主角一行只有空手而回了。回瑟涅斯坦城(セネスタ)找馬洛克交談之後，馬洛克指責主角等人沒有達成條件，並且改叫主角等人到棧橋去做工。於是主角一行又必須前往下一個地點「砂船棧橋」。



?

在「瑟涅斯塔(セネスタ)」與「棧橋(さんばし)」之間的路線上，進入途中的「？」地點會看到一面告示牌，調查之後就可以得知新釣場的所在。回到世界地圖畫面上就會顯示第二處釣場(つりば)『みずうみのつり場1』。







砂船棧橋

(さんばし)

來到這裡先和工頭交談，接下還必須在這裡打工，要完成工頭所指定的兩項工作。這兩項工作都是迷你遊戲，除了完成之外時間也很重要。



迷你遊戲

①：倉庫番







倉庫番的規則如下：

隊伍必須以馬洛為前頭，設法把四個壺推到北側牌子旁邊四格的位置，把四個桶子推到南側牌子的四周。要是遇到壺的擋路，可以讓馬斯塔到隊伍前頭再按×鈕把壺摔破。要是不小心把[illegible]的壺推壞，就必須走出去再走進來重新推一次。另外和先前的秘密基地一樣，推東西途中還會遇到小敵人(蟑螂)，很容易就會忘記東西該推往哪裡去。

把握時間

這個小遊戲的加分條件還是以時間為主。另外要是能按照各種形狀擺設還可以獲得額外加分。另外要注意用馬斯塔衝刺的時候也會撞破壺，所以要特別小心。



▲推出四角形也可以加分，恭喜恭喜。

完成倉庫番之後，會繼續進行下一項工作。這次的工作內容是操縱起重機把貨物吊上船。

迷你遊戲

②：起重機

起重機的規則如下：



遊戲的目的是操縱起重機把貨物吊到船上。利用方向鍵的上下左右就可以控制起重機的方向。當鐵鉤停在貨物的正上方按○鈕，位置正確的話就可以把貨物吊起來，接著移動起重機，把鐵鉤移到船上四周的記號上方，再按一次○鈕就可以把貨物放置在船上。在船上最多可以放置10個貨物，在時間之內能搬多少就搬多少。

巧妙地將貨物堆

這個小遊戲的加分條件仍是以時間為主。另外還是把貨物放入指定的藍色框記號內，就可以得到比較高的分數。另外「倉庫番」和「起重機」這兩個小遊戲得分的總和，會決定接下來馬洛克所送的道具種類。至於迷你遊戲的條件部分，也請參考文後的詳細說明。



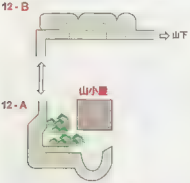
一段劇情之後終於可以出海(？)了。接下來的劇情又會切換至神皇帝弗烏爾的部分。

山小屋



由山小屋清醒過來，接著要走山路離開此地。然而不久之後又會再度遇到帝國軍的追兵。

MAP / 12







カフー

這一戰的頭目同樣也是火系的魔物。使用龍變身之後再戰鬥，勝算會比較大一點。



頭目戰結束之後弗烏爾利用飛龍的力量逃走，但最後仍然避不過帝國的追殺…。

哈希比特町

(ハシビト町)

一行人搭馬洛克的砂船偷渡來到帝國邊境的哈希比特町，由這個村子可以直接通往帝國的大帝橋。進入大帝橋入口之後必須一路走到最上層。



▶ 這裡就是大帝橋的入口



▶ 還有電梯可以搭乘喔。

來到塔頂就會遇到魔力所形成的大帝橋，這時宿敵拉索會再度出現，並且叫出新的攻鐵鬼出來攻擊主角。



攻鐵鬼イメカフ

這次的攻鐵鬼其殺傷力比先前出現的敵人來得強，不過它時常會背對主角，這一戰的重點在於確實把握住攻擊和防禦的時機。



大帝橋西

通過大帝橋之後會來到西方的國度。接著走出大帝橋西，朝西邊的咒砲之町(アスタナ)前進。

咒砲之町

(アスタナ)

此鎮門口架著一座巨大的咒砲，於是大部分的區域目前還無法通行，現階段最重要的是找門口的村民打聽關於水道橋的情報。另外也可以在鎮上採購一下裝備。





水道橋

由咒砲之町往西走就會來到水道橋。和鎮中的技師交談選「拜託你了(お願いします)」，走到盡頭之後選「跳進去(飛びこむ)」就會潛水來到另一個地方。而這裡就是先前龍在夢中所預知的地方，這座迷宮前半玩家們先前曾經走過，走到最後夢醒的地方會發生新的劇情…。





▶和技師交談就可以往下走。



▶糟糕！原來夢的結局還是這樣…這下子還被遣返回國了。

第二章

虛幻者(うつろわざるもの)

第四話 王家之劍(王家の劍)

＊ 魯迪亞(ルディア)

賽亞斯加入。

＊ 帕伍茲之森(パーウッズの森)

妖精劇情

＊ 連之里(フーレンの里)

和長老交談，向村民借馬

＊ 黃金平野

找到圖波(ターボ)，回弗連之里找長老交談

＊ 故之火山(グーの火山)

找到老鍛造師

＊ 帕伍茲之森

在夢境中打倒夢魔，取得「夢幻之滴」。

＊ ?

和老鍛造師交談，取得王家之劍之後回魯迪亞。

＊ 索恩村(ソン村)

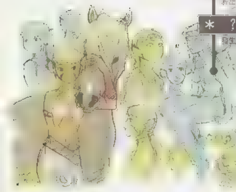
劇情

＊ 魯迪亞

救出蕾娜

＊ ?

發生劇情。





賽亞斯(サイアス)

魯迪亞

(ルディア)

主角一行人被帝國遣返回國之後，葛雷被魯迪亞王家軟禁調查，而龍和妮娜等人也受到嚴密的監視。劇情過後走下樓，要出門的時候劍士賽亞斯(サイアス)說要同行並監視公主妮娜，於是會加入隊伍中。



往東走進魯迪亞王城會發生事件，魯迪亞王家的人卻禁止任何人和葛雷會面。妮娜在無計可施之下，只有前往南方的弗連之里(フーレンの里)通知葛雷的族人。

新釣場

由「魯迪亞(ルディア)」往北向「希耶德(シェド)」走，途中進入「？」地點會來到一處平原地形，走到中央調查告示牌之後再走出來，在世界地圖的左方就會出現新釣場『海つり場1』。





接下來可以先往北繞到「希耶德(シェド)」去採購一下，另外在村中某個隱藏的角落有個商人，和他交談選「交換(取り替える！)」就可以把先前購買到的重要寶物交換成高一級的寶物。接著一路往南走，最後可來到「帕伍茲之森」，也就是村民口中那座奇怪的森林。



在馬尼羅的商店中，選「進行交易(トレードしよう)」就可以把先前釣到的魚交換成比較貴重的道具，另外在交換完畢後可以得到一張集點卡，馬尼羅會依照交換物品的價值加蓋集點章，只要蓋滿二十格就算完成一張集點卡了。和馬尼羅交談選「交換獎品(けいひんをこうかんしよう)」，就可以利用這些蓋滿的集點卡交換到更高級的道具。不過集點卡的完成並不容易，想完成它就得在釣魚方面多費點工夫了。



▲這就是瑪尼羅的商店，是專門交換稀有的好地方。他的連鎖店可是遍布全國哦！



帕伍茲之森

(パーウッズの森)

來到這座森林中會發生奇怪的事件，妮娜突然不見了。同伴正到處尋找她的下落，這時有一隻鳥從眾人身邊飛過…。





接下來妮娜會暫時離開隊伍，眾人一面走一面尋找她的下落。這時[illegible]和馬斯塔兩人卻發現附近有妖精存在。據妖精說，嬌小的妮娜應該是被剛才的鳥銜回鳥巢去了。接下來必須要利用馬斯塔來撞樹木，找找看鳥巢在哪一棵樹上。

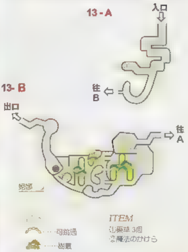
不起眼的敵人

在這一帶的森林中會出現看來不太起眼的小嘍囉「豆戰士(ナッツファイター)」，它的外觀雖然不起眼，可是卻具有主角可學習的特能「兩連攻擊(ダブルヒット)」。這招是很實用的體術，運用在連續技上可以發揮很大的威力，記得一定要學起來喔！



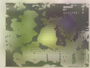
▲這就是「兩次攻擊」，現階段一定要學會喔！

MAP / 13



受到屬性攻擊會產生變化的敵人

在遊戲中的敵人有各式各樣的特性，其中有部分的敵人受到屬性攻擊之後，會改變它的種類(強化或變弱)。例如在森林中出沒的小嘍囉「樹木(ウド)」，要是對它使用火屬性的攻擊，就會變身成火屬性的魔物「火樹木(ファイアウド)」，這時它的體力、攻擊力及防禦力都會大幅提高，不過要是能夠打倒它，我方所獲取得的經驗值也會變多。另外還要再對它使用水屬性的攻擊，「火樹木」就會被澆熄而還原成「樹木」，能力值也會恢復原狀。像這一類的敵人在遊戲中還有很多，如果想賺取經驗值的話不妨多多利用。



▲原本是弱小的樹木，要是對它使用火系的魔法…



▲變身成火樹木了，它可比樹木強了很多喔！

走到此森林西南角的樹木前撞擊就會飛出一隻小鳥，這時劇情會切換到妮娜。妮娜正打算離開鳥巢，這時母鳥正好回巢，而且把妮娜當成小鳥而要餵她吃小蟲…。







ちゅんサン

這一戰的對手就是鳥先生。雖然對方是一片好意，不過妮娜無論如何也吃不下小蟲，所以只有抵抗一途了。此時就算妮娜不出手攻擊，十回合左右它也會自動撤退。不過戰鬥中鳥先生會不斷使用各種狀態攻擊，所以最好事先裝備一些可以強化對狀態攻擊的防具。戰鬥結束之後可以得到比較好的釣竿「たけざお」。



▶也不太忍心攻擊好心的鳥先生，[illegible]到[illegible]了。

弗連之里

(フーレンの里)

弗連之里就是葛雷的故鄉，葛雷是此地的族長。走進最盡頭的長老家和長老們談話就會發生劇情，由對話中得知弗連之里的人對於族長被抓十分不滿，如果再不加以解決就會引發戰爭了。另外長老建議妮娜可以去找葛雷的母親姐波(ターボ)，也許精明的她會有很好的主意。



聽說姐波已經離開了弗連之里，目前人在黃金平野附近。不過黃金平野是一片很廣大的平原，需要借馬匹代步才行。





▲和村民交談就可以借馬了，不過最後卻借到了一匹蟲獸(オーム)。



在長老家走上二樓，會見到一名叫烏娜(ウナ)的女武鬥家。和她談話之後離開村長家，走沒幾步就會遇到先前潘洛克的保鏢「漢(カーン)」。這名熱血的肌肉男又打算找主角一行人挑戰，不過他的實力夠嗎…？



▲她就是漢的師父。不過烏娜似乎覺得這個徒弟不太成材。



漢(カーン)

這次他又多了一兩招華麗的技巧，不過卻時常發生AP不足的情形。這個頭目惟一的優點就只有體力十足而已，真是標準的搞笑角色。



把漢打倒之後再上長老家二樓找烏娜交談，對話選「對不起(すいません…)」就可以拜她為師了。烏娜的拜師條件只要一回合的總攻擊值(TOTAL DAMAGE)在1000以上就可以了，如果玩家在先前的戰鬥中有認真攻擊，這個條件應該沒有什麼問題才對。



烏娜這個伝承師是標準的攻擊型角色，從烏娜身上可以學到最重要的技能是「スーパーコンボ」這一招，要是以後在戰鬥中能完成一回合超過3000的攻擊值，記得要馬上回來找她交談。



▲這可是攻擊回數最高的一招，途中還指令輸入不能要快，而且不失誤。

情報女孩part3



在弗運之里的磨坊小屋中可以找到情報女孩第三次。這次交談可以的到更新的情報：

①連繫的技能(つながる技)：技能可以靠屬性的方式連在一起，火接風、風接水，水接土，土接火。利用這種方式可以使出更強的連鎖技。

②連鎖技的hit數(コンボのヒット數)：戰鬥中出現的敵人數目越多，連鎖技的hit數也越容易上升。要是同屬性的技能連繫在一起，可以達到更好的效果。隨著連繫的程度，hit數也會逐漸增加。

③連鎖技的追加效果(コンボの追加效果)：要是把回復、狀態、或是提升能力的技能加以連繫，就會出現少許的追加效果。例如回復魔法「リリフ」和提升防禦力的「カテクト」連繫在一起，除了防禦力上升之外，也會有少許的回復HP效果。

④會變化的敵人(變化する敵)：這點先前已經詳細說明過，在此不再重覆說明。

黃金平野

黃金平野是個一望無際的草原，想通過就必須要回村中借馬才行。跟先前弗連之里的村民借到一頭虫獸(オーム)，再交談一次可以打聽到前往姐波帳篷的正確走法。

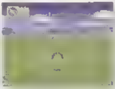




▲由出發地往東直走到遇見大石頭為止，方向一定要正確。

來到黃金平野之後，因為只有龍能駕馭虫獸，所以接下來會由龍單獨搭虫獸前往。由出發地一直往東走，最後會遇到一顆大石頭，這時再改朝東北方前進。

直到遠遠看到有炊煙出現，表示帳篷就在不遠之處。途中要是遇到敵人出現，就會由龍單獨和他們戰鬥。



▲由大石頭當出發點，再往東北方直走一段路，就可以看到炊煙了。

來到葛雷之母姐波(ダーボ)的帳篷會發生劇情。接著回帳篷睡覺，當晚在睡夢中會見到葛雷被審判的過程，因為葛雷遺失了証明身份用的王家之劍(就是被龍打斷的那一把)，所以罪名比較嚴重。

第二天一早和姐波交談，對話選「王家の剣を…」。姐波建議龍可以到故之火山(グーの火山)找鍛造王家之劍的工匠想辦法。



弗連之里

(フーレン)

回頭經過黃金平野的時候會發生一段劇情。走到畫面外選「前往其他地方(他のところへ行く)」就可以離開黃金平野，接著回到弗連之里的長老家打聽情報，可以得知故之火山的正確方向。



黃金平野

再度來到黃金平野，一開始先往東走，遇到石頭再改朝南走，走到底就會來到「故之火山(グーの火山)」的入口。



▶和先前一樣，一開始先往東走，直到遇到大石頭為止。

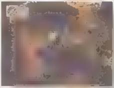


▶以大石頭為座標，改朝南一直前進，走出畫面外就可以看到故之火山入口了。

故之火山

(グーの火山)

火山迷宮有時會發生沒有路走的情形，這時如果發生戰鬥之後地形就會產生變化，也就是說要利用戰鬥來開闢新的通路。

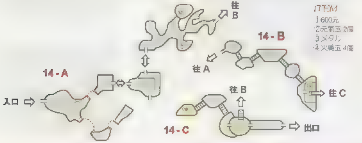


▶沒路走了，在原地繞一繞等敵人出現吧。



▶戰鬥之後就會出現通路。

MAP / 14



鍛造師的家就住在火山迷宮的深處。

和老鍛造師交談之後，他會說目前手還沒有材料，鍛造王家之劍需要一種叫「夢幻之滴」的珍貴材料，據說只有妖精所在之處才可以找到。



馬斯塔專用防具的鍛造

其實老鍛造師不單是能鍛造王家之劍而已，他也可以鍛造出一些比較實用的防具喔。不過要找老鍛造師打造防具就必須先持有材料，由這些材料的組合還可以造出數種不同的防具。這些防具不但耐用，而且還具備了各種屬性效果及反擊能力，不過要注意這可是馬斯塔(マスター)專用的喔！



▲找老鍛造師交談就行了，不過目前很難取得足夠的材料，以後再來吧。

帕伍茲之森

(パーウッズの森)

由鍛造師家中的地下道可以直接通往世界地圖畫面。回到先前遇見過妖精的帕伍茲之森(パーウッズの森)裡的草叢找妖精們商量，這時妖精卻要求主角替她們打倒盤據在夢之世界的夢魔。



▲妖精們就在這個草叢裡，玩家們應該還有印象吧。

夢之世界

劇情中會來到夢之世界。在此地會看到一些「ZZZ」的記號，走過去調查就會與小夢魔展開戰鬥。小夢魔一共有五隻，全部打倒之後就會出現一隻超大型的夢魔。

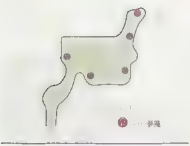


▲找到小夢魔了。

▶有的夢魔很難以物理攻擊打中它們，使用魔法來攻擊吧。



MAP / 15





夢魔(ムンマ)



這個頭目會多種法術，防禦力也不弱，打起來並不輕鬆。

打倒所有的夢魔之後，妖精就會把「夢幻之滴(フェアリドロップ)」交給主角。接著回到故之火山左邊的「？」地圖去找老鍛造師，他就會打造出新的「王家の劍」來。

魯迪亞

(ルディア)

帶著王家之劍回到「魯迪亞(ルディア)」王城，然而偽造王家之劍還招得被王家的人識破，原來隊伍中的賽亞斯居然是王家派來的臥底。

眼看已經無計可施，妮娜決定只有走最後一步棋…「劫獄」。眾人《圖172》約定等到夜裡再去救人，接著回到之前的房間二樓，選項回答「是(はい)」就可以上樓等到晚上。

另一方面，先前遭到擊殺的神皇帝弗烏爾又再度清醒，這次則是身處鄉下的一個民家床上…。





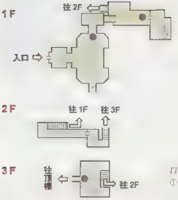
魯迪亞城(夜間)

在夜裡的鎮上也有一件十分重要的事必須進行。在此鎮南端找旅人交談，選「交換(取り替えよう)」就可以把先前的重要寶物再提升一級。

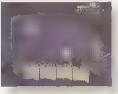


▲這是遊戲進行中惟一的機會，一定要把握住喔！

MAP / 16



到了夜裡，一行人開始進行進行潛入計畫。葛雷被關在王城的頂樓，在潛入城裡的過程中會遇到守衛的士兵，為了避免驚動他人，這時必須在一回合之內把守衛打倒才行。



▶使出[illegible]頭的殺招吧！必須在一輪之內搞定才行。

ITEM
①ジグンハット

●……士兵



到魯迪亞城頂樓救出葛雷之後，先回弗達之城報個平安，然後到 黃金平野上方的「？」地點找妲波談話。





在帳篷中過了一夜之後，第二天再度找妲波交談就會發生劇情。妲波猜測主角和帝國所尋找的"龍"有關，為了得到進一步的情報，目前能想到的辦法就是去見飛龍國的守護神「風龍拉爾」。



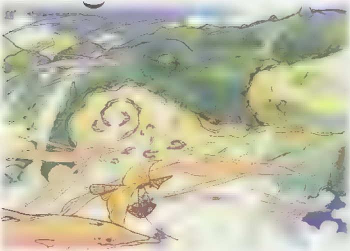


第二章

第五話 風龍拉威(風龍ラーウィ)

攻略流程 角色更換

* 黃金平野
  前往姐波神殿
* 姐波神殿(ターボ神殿)
  前往亞姆之沼
* 亞姆之沼(アムの沼)
  前往飛翼城
* 飛翼城(ウインディア)
  找國王交談
* 卡斯克之森(カスクの森)
  找風之御子交談
* 飛翼城
  到地下迷宮找「風切之笛」
* 風の塔
  風龍劇情



妲波神殿

(ダーボ神殿)

想回到飛龍王國就必須通過妲波神殿才行。先回到黃金平野，這次一直往東走，走到盡頭就會來到神殿的入口了。



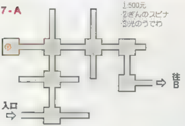
▶這是第三次通過黃金平野了，一直往東走到盡頭就會看到入口。

MAP / 17

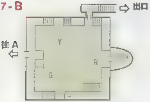
ITEM

1:500元
2:ぎんのスピナ
3:光のうでわ

17 - A



17 - B



☆ R……紅色開關　Y……黃色開關　G……綠色開關

來到妲波神殿之後，調查入口處的台座選「好(はい)」把爺爺所送的綠色珠(みどりの玉)放在台座上，就會出現隱藏的入口。



在神殿深處會遇到三色光線的障礙機關。被光線擋住的路就無法通過了，這時要推動後方的把手來改變光線的方向，就可走製造出的通路。玩家們也可以參考下列順序推動機關製造出通路：



①先依序推動「綠色開關」→「黃色開關」，就可以取得第一個寶箱。

②接下來依序推動「紅色開關」→「綠色開關」→「紅色開關」，就可以取得第二個寶箱，並且由出口離開。

註：如果玩家對寶箱沒有興趣，也可以直接依照「綠」、「黃」、「紅」、「綠」、「紅」的順序推動開關，直接前往出口

和神殿出口的旅人交談，可以把重要寶石再提高一級。



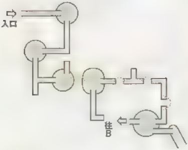
亞姆之沼

(アムの沼)

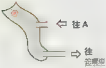


MAP / 18

18 - A



18 - B



ITEM
①かえる君やん

這個迷宮中許多木板通路都損壞了，所以許多地方需要靠途中盤繞的大蛇當作通路才能通過。這些由大蛇形成的觀光纜車對於踏木板的聲音十分敏感，所以玩家們可以利用踏木板的聲音使蛇移動，再踏著蛇前進。



▲看來似乎有點恐怖，不過卻很便利…。

?

走出亞姆之沼來到世界地圖畫面，往上走到「？」處再往右走進入「？」地點。在此地小屋的二樓可以找到一個叫裘夢(ンジョモ)的妖精，她也是遊戲中的伝承師之一，不過目前還無法拜師。







離開「？」地圖之後往地圖左上方前進，走到希耶德(シェド)附近的兩個「？」地點之間會發生「！」劇情。

先前解救過的妖精會來到露營地找主角求救，這時選「指導妳們(教えてあげる)」就會展開「殖民地(コロニー)」的事件。所謂的「殖民地」就和前作中的「共同體」一樣，玩家們可以下達大致的命令來指導妖精如何建設她們的家園。

跟著妖精來到夢之世界，和妖精交談之後選「想聽說明(説明をききたい)」就可以觀看殖民地的育成說明；選「工作及作戰(仕事と作戦)」就可以開始下達指令了。現階段妖精可以進行的工作只有「狩獵」及「開墾土地」這兩項，主角必須指派妖精分頭去進行這兩項工作。

關於詳細的殖民地育成法請參考本書前面的說明，在此不再贅述。



▶調查入口處的佈告欄可以看到最新情報。



▶在此可以下達一些育成命令。

1、迷你育成遊戲

經過了殖民地事件，今後就可以進行殖民地的迷你育成遊戲了。在世界地圖畫面按□鈕進入露營，然後找妖精談話選「要(はい)」就可以進入夢之世界開始育成。

殖民地和主角的戰鬥有關。正確的說，隨著主角一行人在戰鬥中打倒敵人的數量，妖精殖民地還會不斷成長。成長之後的殖民地裡面妖精的數量會不斷增加，讓妖精的工作種類也會增加。隨著遊戲的進行，以後還會發生許多和殖民地有關的事件，例如狩獵等等。

■和妖精交談就可以進入育成模式了。



2、[illegible]

隨著妖精之村的成長，只要在夢之世界建設出一棟房子之後，再回到先前「？」地點屋子二樓找妖精瑟夢(ンジョモ)交談，就可以拜師了。瑟夢教技巧的條件和殖民地有關，記得要多關心一下殖民地的後續發展。

▶原來她也是傳承師之一。會傳授「爆擊」之類的攻擊技巧。



飛翼城

(ウインディア)

飛翼城是妮娜的故鄉。飛翼城的城下町是個相當繁榮的小鎮，由城下町往東走就可進入王城。



飛翼城是一座相當大而複雜的城堡，把妮娜公主排在隊伍的最前面，到王城裡和攔路的士兵交談，他們就會讓出一條路來。走到國王的寢室就會發生一段父女相會的劇情，國王說要和風龍會面的話，就必須要到東邊的森林裡去找風之御子(風のみこ)。



前作中的角色－莫莫(モモ)

在飛翼城城下町的風車小屋中，可以找到前作中的角色「莫莫(モモ)」。和她交談就可以直接拜師，不需要任何條件。想從莫莫身上學會技能，條件就是"悠閒"。只要玩家進行遊戲的時間超過20個小時以上，就可以陸續學到一些技能了。



▶令人懷念的角色，遊戲中還會有其他前代的角色登場喔。

換寶物的男子

在飛翼城地下牢房裡關著一名男子，與他交談之後也可以交換重要寶物。這已經是第五個可以交換寶物的人了，玩家們仔細回想一下途中是否曾經漏掉某個人呢？



▶飛翼城本身就是個大迷宮了，要找到他得費一番工夫。

富人家的用餐

在飛翼城城下町的西邊有一間豪宅，這裡的主人正打算用餐，但找不到合適的餐具。先前玩家在砂船椅橋進行「[illegible]」及「起重機」這兩個迷你遊戲，結束後馬洛克所送的道具正是這個主人所需要的餐具。依照玩家們先前所得到的餐具種類不同，這時可以交換到不同數量的「メタル」。





卡斯克之森

(カスクの森)



▶ 習用流木可以到達一些平時到不了的地方。

由[illegible]城一路往右走就會來到卡斯克之森(カスクの森)。在這座森林裡有時會[illegible]飄在水面上的流木來移動，在流木上只要按住方向鍵的斜向就可以滾動前進了。



新釣場

在卡斯克之森入口附近有一個魚人，和他交談之後在地圖畫面「卡斯克之森」的上方就會出現新的釣場「川のつり場2」。



MAP / 19

19 - A



19 - B



19 - C



ITEM
1.600元
2.ロングブーツ
3.魔法のかけら

19 - D



到風之御子的小屋就在森林的深處，見到風之御子以後，她會說主角的確擁有龍之眼，但不確定是否真的是"龍"，但可能和"古代之龍(アルカイの龍)"有關連。



離開卡爾克之森以後眾人開始商討今後的計畫，這時發現賽亞斯失蹤了。葛雷認為賽亞斯是魯迪亞所派來的眼線，恐怕已經跑去通風報信了，這下子必須加快腳步趕到風之塔去才行。接下來的劇情中賽亞斯(サイアス)會暫時離開我方的隊伍。

飛翼城
(ウインディア)

到飛翼城中找國王交談，得到他的許可之後立刻前往飛翼城中的地下迷宮。在這個迷宮中會出現許多和風力有關的機關，有的地方會不時改變風向，要利用途中風扇的轉動來判斷風向及風的大小。

▶要先找國王交談才能進入地下迷宮的入口。



▶觀察途中風扇的轉向，就可以看出風向，趁風向改變再通過。



■風太強的時候可以躲在岩壁的凹處，等到風力轉弱再通過。



在迷宮盡頭可以取得「風切之笛(風切りのフエ)」。接著沿原路回頭，當主角走出迷宮時會發生一小段和賽亞斯有關的劇情。



▶風切之笛就放在盡頭處。

殖民地的建設

還記得先前的殖民地事件嗎？遊戲進行至此應該也發生了很多場戰鬥，不要忘了在世界地圖進行冒險，然後前往殖民地繼續育成。雙翼妖精們已經蓋了一棟房子出來，這時就可以回頭到「？」地點找飛夢拜師了。

風の塔

風之塔位於飛龍城的右上方。在迷宮中有些地方必須利用上昇氣流前進，上昇氣流強的時候可以往上飄，反之則會往下掉，想利用風力的時候只要按方向即可。





▶上昇氣流的強弱可以從風聲和旗子的飄動來判斷。



來到塔頂會遇到魯迪亞王家的追兵，並且展開戰鬥。第一場打完以後會出現第二批敵人，這時賽亞斯突然出現，並且以NPC的身份在戰鬥中協助我方。戰鬥結束後賽亞斯(サイアス)會再次加入隊伍。

▶賽亞斯是我方的同伴，只要攻擊敵人「コロワースA～C」就行了。



經過一段風龍的劇情之後，主角會被風龍帶往新的地方…。



第二章

第六話 聖地

攻略流程

* 大雪山
前往契克之村

* 契克之村(チェクの村)
發生馬斯塔劇情

* 索恩村
劇情

角色更換









大雪山

由「？」地點下山之後，往下走就會來到大雪山。這個迷宮並沒有什麼特別的地方，途中記得以蓄雷推雪球來製造通路。



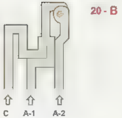


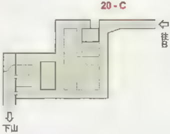
▶推雪球是很重要的行動，要特別注意的是可以填補一些縫隙來製造新的通路。

ITEM
1 元氣玉
2 ひょうかのかけら
3 ラメラーアーマー
4 500元

MAP / 20







契克之村

(チェクの村)

依照龍所說的來到召喚龍的聖地・契克之村，這個村中所看到的幾乎全部都是小孩。走進長老家就會發生劇情。此地的長老雖然看不見東西，但是卻能以氣來判斷事情。



當天晚上長老在夢中與龍交談，卻意外的發現馬斯塔也是虛幻之物，也就是一名被封印住的神…。



第二天一早到此村的東北角找長老交談，由長老可中得知馬斯塔身上所穿的鎧甲就是他的封印。為了解除封印，一行人會來到馬斯塔的心中。



馬斯塔的心中

接下來馬斯塔(マスター)會有一段時間不在隊伍中。在迷宮盡頭會看到一個不斷旋轉的石臺，這時只要調查旁邊發亮的開關就可以暫停旋轉。

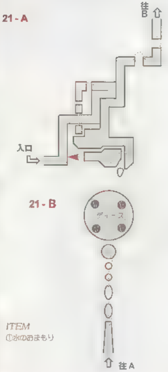


要抓準時機按○鈕使石臺停下來。

來到平臺上會看到四根柱子中央有一顆綠色的晶體，馬斯塔的本體就被封印在裡面。和她交談得知要打倒四周的柱子才能解開封印，接下來調查四周的柱子就會發生戰鬥。



MAP / 21



ITEM
①水のおまもり



ウーマダーフ・アゼウス・アギエル・イエルブ

這一戰會同時出現四個頭目，分別是火屬性的「ウーマダーフ」(紅色)、風屬性的「アゼウス」(綠色)、水屬性的「アギエル」(藍色)、以及土屬性的「イエルブ」(灰色)。戰鬥中只要注意屬性相剋的利用，就可以在兩回合之內輕鬆打贏。

註：風與土互剋、水與火互剋



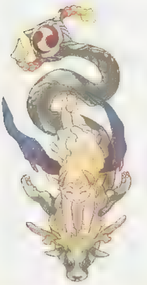
▶屬性是這一戰的重點，其實頭目並不強。

解開封印之後走出一名叫蒂絲(ディース)的女子，據她說要有"御子(みこ)"作為媒介，附身之後她才能在外面的世界出現。沿原路走出這個迷宮就會發生劇情。長老提供一名叫莉姆(リーム)的御子讓蒂絲(馬斯塔)附身。

關於"蒂絲"這名角色…

如果玩過前作的玩家，對於蒂絲(ディース)這個名字應該不陌生才對吧。在前作中她是以半人半獸的身份登場，不但是師匠之一，而且在最後的劇情中還扮演了很重要的角色。在本作中，她也是很重要的人物之一。另外後面遊戲中將會提到「馬斯塔(MASTER)」這個名字是「主人」的意思，是"封印用的鐵皮鎧甲"對"蒂絲大人"的尊稱哦！





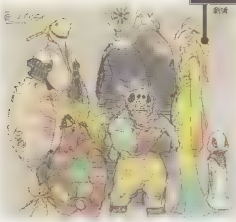
第二章

第七話 古代之龍(アルカイの龍)

攻略流程

角色更換

* 契克之村
  走進村長家 
* 索恩村
  走進森林打倒魔物 
* 契克之村
  再度進入馬斯塔內心 
* 古代神殿(アルカイ神殿)
  取得風龍之力 
* 優吉火山(ヨギ火山)
  打倒魔物 
* 索恩村
  回瑪咪家會發生劇情 
* 契克之村
  劇情 
* ?
  睡覺之後發生劇情 
* 被捨棄之村(捨てられた村
  劇情 



契克之村

(チェクの村)

再度走到長老家又會發生新的劇情。馬斯塔說她和龍都是虛幻之物，擁有左右世界的力量。召喚他們的人應該是帝國軍，不過召喚術施展的並不完全，龍被分為兩個部分，一個是龍，一個是弗烏爾。

▶馬斯塔從鎧甲中被放出來以後，態度也變得很跩…



▶瑪咪的聲音似乎開啟了弗烏爾的心扉。



劇情過後走到村口就會遇到瑪咪，在說話中突然傳來魔物的吼聲，往東走進森林中就會遇到敵人。



パパン



打倒敵人之後，弗烏爾發現這些魔物的形成似乎是受到“神之氣”的影響。接著回到村中之後，村人會用懷疑的眼神看著弗烏爾…

索恩村

(ソン村)

弗烏爾清醒之後，走到村口就會發生劇情。

▶瑪咪(マミ)對弗烏爾的關心召來了地主的嫉妒。





龍劇情

主角回長老家打算找蒂絲詢問詳細的事，然而她卻一直沈睡著。長老說可以使用和先前一樣的方法進入夢中叫醒她，不過恐怕對神不太恭敬…。選「是(はい)」就可以再度進入夢中。

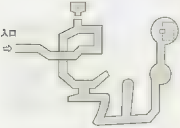
蒂絲之夢

走到盡頭的神殿中就會看到蒂絲，不過她似乎正沈睡於美夢之中，對於前來打擾的主角一行人有點不耐煩。據蒂絲說，龍和弗烏爾的會面是命中註定的，如果不希望龍被弗烏爾吸收，就必須增強龍的力量。



▶蒂絲的品味似乎有點怪!?

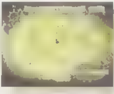
MAP / 22



ITEM
①ねむり玉 2個
②おとこふく

「？」

由契克之村往下走到「？」地點會發生劇情，封印用的鎧甲「馬斯塔」在蒂絲醒來之後仍能自由行動，似乎是因為長時間受到了“神之氣”的影響。





▶馬斯塔是一具通靈性的鎧甲，不過它對於喜怒哀樂的表現似乎不太靈光。

古代神殿

(アルカイの神殿)

由「？」地點往左走就會來到召喚龍神用的古代神殿。在這個神殿中有一處限時的開關，調查之後畫面右上角會出現一個砂漏，這時要立刻回頭走上層的路，趕在時間結束之前通過此處。

最後來到盡頭處的神壇，蒂絲就會召喚龍神出現與龍見面…。

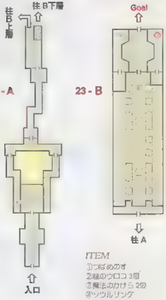


▶這就是開關，調查之後馬上回頭。



▶利用上排的立足點前進，要趕在柱子下沈就過去。

MAP / 23



ITEM
①つばめのす
②龍のウロコ 3個
③魔法のかけら 2個
④ソウルリング

索恩村

(ソン村)

在村中找到瑪咪之後，她會說附近的優吉火山(ヨギ火山)近來有噴火的趨勢，似乎是因為山神作祟的緣故。

優吉火山

(ヨギ火山)

經過了漫長的沉眠，神皇帝弗烏爾因為某種力量的召喚而由陵墓中醒來。然而神皇帝的子民「人類」並沒有前來恭迎聖駕，另外他還感到一股還沒有覺醒的"龍氣"，於是剛清醒的初代皇帝決定下山看個究竟。



這座火山迷宮也沒有什麼特別的地方，途中有部分的道具在現階段無法取得，要等到遊戲後盤利用鳳斯塔的衝撞才能通過。走到盡頭就會遇到村民所謂的"山神"，也就是受到弗烏爾所發出的龍之氣影響而自以為是神的魔物。

MAP / 24

24 - A



24 - B



ITEM

24 - C





イワオカイン

這個頭目會放出アンドリュー和ベルウッド這兩個分身，戰鬥中它們會使用輔助魔法及回復魔法來協助頭目。



這座火山迷宮也沒有什麼特別的地方，途中有部分的道具在現階段無法取得，要等到遊戲後期利用馬斯塔的衝撞才能通過。走到盡頭就會遇到村民所謂的"山神"，也就是受到弗烏爾所發出的龍之氣影響而自以為是神的魔物。

回頭走到迷宮入口處會遇到瑪咪和地主，接下來鏡頭會轉到[illegible]的劇情對話。蒂絲在古代神殿中召喚了七龍神出來，並且要他們協助主角。

弗烏爾和瑪咪等人回到村中之後，地主開始對弗烏爾的身份產生懷疑。接著回到瑪咪的家，一段劇情過後再往村口方向走，會看到地主帶領著帝國軍前來捉拿弗烏爾。

弗烏爾在不顧傷人的情況下回到瑪咪的屋子裡，而地主卻帶領帝國軍並且煽動村民包圍此地。這時瑪咪回到屋中，並且讓弗烏爾擋住大門，叫他由屋後破損的灶逃走。弗烏爾離開之後，瑪咪卻被拉姆將軍抓住並且帶往咒砲之町…。



▶瑪咪真是個善良的女孩。



▶調查屋後的灶就可以離開此地。



馬斯塔(マスター)

接下來玩家操縱的角色會變成馬斯塔。走出門外就會遇上兩名帝國兵，並且發生戰鬥。打贏之後其他的帝國兵也會圍過來，並且展開第二場戰鬥。



▶被發現了吧，打鬪吧！

兩場戰鬥都打贏之後，馬斯塔會被拉索打倒。接下來玩家操縱的角色又會變成龍。



龍劇情

在蒂絲的"脅迫"之下，本來抱著中立態度的七名古代龍神終於答應協助主角。接著主角可以得到召喚風龍之力「大天聖」，而其他的六個龍神散布於世界各地，主角必須找到他們才能得到新的召喚力量。

註：在戰鬥中使用古代龍的力量，就類似於其他RPG的「召喚獸」系統。不過在戰鬥中召喚過的龍神，必須要在村莊中的宿屋休息過之後才能再度使用

主角一行人沿著原路走出迷宮之後，劇情又會切換至「馬斯塔」和契克村長老的地方。這時帝國軍的拉索也來到契克村，派兵搜尋龍的下落…。

契克之村

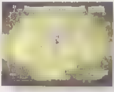
(チェクの村)

主角一行人回到村中之後，馬斯塔已經完全不能動彈，最後恢復成一般的鎧甲。契克村裡其他的村人都躲到北方山裡的「被捨棄之村」，因為擔心他們會遭到帝國軍的毒手，一行人離開契克村往北方出發了。



「？」

走進契克村上方的「？」地點，通過山路之後就會發生一段露營的劇情。等到可以自由行動之後進帳篷調查日記選「休む」，當天夜裡就會發生劇情。





第二天主角一行人的營地遭到帝國軍的隊長阿斯拉(アースラ)率兵包圍。阿斯拉同意讓主角先往「被捨棄之村」看一下村民的情形，然後再一起前往帝國。



被捨棄之村

(捨てられた村)

一行人來到被捨棄之村，卻發現此地已經遭到拉索的毒手。接著拉索會召喚出新的頭目出來攻擊主角。



アイト

此戰一開始我方的攻擊無法傷到頭目，而頭目的攻擊「滅多突き」破壞力又高得可怕。在主角龍沒血之後會自動變身成凱薩龍，並且發生暴走的情形而無法控制。



頭目受到凱薩龍的攻擊之後盾會被破壞，這時再用體術之類的物理攻擊就可以對付它了。





由於契克村無辜的村民遭到拉索的毒手，使得龍異常的憤怒而變身成凱薩龍。在凱薩龍的攻擊之下，拉索和[illegible]鬼化成了灰燼，而帝國軍也被打得七零八落。

第 三 章

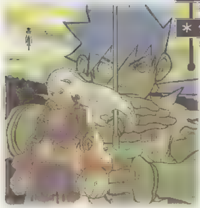
潮流(ながれ)

第八話 命運之路(さだめの道行き)

攻略流程　　角色切換

* 小廟
  前往索瑪之森
* 索瑪之森(ソマの森)
  劇情
* 契克之村
  凱斯拉加入
* 拉夫特山(ラフト山)
  前往希耶德
* 希耶德(シェド)
  [illegible]
* 哈希比特町
  前往基加山
* 基加山(ギガ山)
  通過關所前往休克港
* 休克港(シューク)
  找水手交談
* 水神祠(水神のほこら)
  獲得水神加護
* 休克港
  出海







神皇帝劇情

其他的村民為了不讓瑪咪的心意白費，而偷偷的掩護弗烏爾逃走。接著由雲恩村後面的出口離開，地圖畫面往下走就會來到小廟。

小廟

(ほこら)

調查石碑會發生一段劇情。為了讓弗烏爾能進入小廟，一頭野獸犧牲自己成為祭品使門打開。



POINT 龍水晶

在途中發現到一枚藍色的水晶，這就是此遊戲中極為重要的「龍水晶」。遊戲中共有五顆龍水晶，藏在五個不同的迷宮中，只要調查並且取得它，在往後的戰鬥中或弗烏爾就可以使用新的「龍變身(トランス)」。這個迷宮中出現的是龍水晶「アクエリアス」，取得後弗烏爾就可以變身成「サーペント」。



▶取得之後就可以使用新的能力了，不要忘了利用迷你遊戲來提升龍變身能力。



索瑪之森

(ソマの森)

通過小廟之前往地圖左邊的索瑪之森(ソマの森)。來到索瑪之森的途中，弗烏爾突然有不詳的感覺…原來帝國軍正使用最恐怖的武器「咒砲」展開攻擊，而且是以瑪咪當成咒砲的祭品！當烏爾被命中而不支倒地的同時，他的眼中噴出了憤怒的火焰……



▶帝國軍毫無人性的作為，惹來了神之怒…





龍劇情

契克之村

(チェクの村)



阿斯拉(アースラ)

劇情過後回契克之村找長老交談，主角一行人決定前往帝國找弗烏爾。因為目的地相同，阿斯拉決定和主角同行。接著到村中找蒂絲談話，然而她卻自動回到馬斯塔的體內，於是馬斯塔又再度可以行動了。接下來馬斯塔和阿斯拉都會加入隊伍中。



▶阿拉斯是個很可靠的夥伴，特別擅長火屬性魔法。

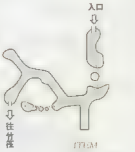
拉夫特山

(ラフト山)

由契克之村往南走會來到拉夫特山。走到深山裡會看到一具木筏，接下來要利用木筏穿越大雪山區域，回到先前的希耶德。



MAP / 25



隨波逐流

此迷你遊戲的說明如下：

玩家們必須以方向鍵的左右來操縱木筏，順著河流飄下去。如果碰撞到河岸，木筏就會逐漸變小。要是木筏完全損壞了，就必須重新來過。在途中有時會漂到漂流的皮袋，取得可以增加遊戲點數。



▶取得皮袋就可以加分了。

希耶德
（シェド）

從拉夫特山往右走回到希耶德(シェド)。在鎮上打聽一下情報，最後找此鎮北端屋子裡的青蛙男交談，這時主角必須購買砂船才能回到帝國境內，不過還沒有足夠的錢。

和青蛙男交談過後走出門外就會發生劇情，主角一行人又再度遇到了奸商馬洛克。和他商量之後，這次馬洛克卻大方的開了一張支票送給主角買船。







▶這個超級奸商居然會這麼做，令人不敢置信。

情報女孩傳授

在這個鎮上又會見到情報女孩的蹤跡，這次找情報女孩交談是最重要的一次，她不但會傳授遊戲系統的知識，還會開啟「傳送魔法(ヒュール)」的功能。



①關於傳送魔法(ヒュールについて)：只要找情報女孩打聽過此情報，今後主角就可以使用傳送魔法了。用傳送魔法可以一口氣移動到先前去過的村莊或市鎮，使用方法就是在地圖畫面按選擇鈕(select)，以游標指著呈紅色字樣的據點就可以進行傳送。

②古代龍之力(古い龍の力)：只要在砂漠、草原、泥等地方遇見古代之龍，在戰鬥中就可以使用它們的力量。借用古代龍的僅僅不會消耗AP值，不過要等到在"宿屋"休息過才能再度使用，所以要謹慎使用。

③龍變身(龍に變身する)：龍變身就是主角變身成各種龍，其威力也會隨著主角的等級而成長。龍變身後使用的吐息攻擊(ブレス)直接接在連鎖技後面使用，攻擊HIT數也會上昇。據說在遊戲中玩過各種迷你遊戲之後，變身的龍也會變強。

由馬洛克手中接過支票之後，再度找青蛙男交談就可以買到砂船。利用砂船可以前往許多新的地點，調查砂船並選「前往哈希比特町(ハシビトの町へ…)」就會進行開砂船的迷你遊戲。



迷你遊戲

砂船競速

砂船的操縱說明如下：

使用方向鍵的左右就可以控制砂船的前進方向。〇鈕是油門，按住可加速，鬆開則會緩緩減速。Ｘ鈕是剎車，按住會立刻減速。另外要是路線上出現沙丘，由上面開過去便能進行跳躍，跳躍中調整方向鍵就可以施展一些花式旋轉動作來賺取點數。

這個迷你遊戲主要的加分條件有兩項：第一是施展前述的回轉動作，第二就是縮短時間。



▶可以利用砂丘跳躍來縮短路線。玩起來的感覺有點類似越野車賽(RALLY)加上花式滑雪…。

哈希比特町

(ハシビト町)

到達哈希比特町之後，走到先前的大帝橋入口處和士兵交談，得知先前主角等人大鬧一場而造成大帝橋無法使用。

回到砂船附近會發生劇情，接著見到史托魯的弟弟站在砂船旁邊。和他交談回答一次「是(はい)」之後，就會進入一個迷你遊戲…





▶兩位兄弟長得蠻相像的，而且都會位主角添麻煩。

迷你遊戲

有困難的人

這個迷你遊戲的規則很簡單，就是看主角能拒絕這名男子幾次。隨著拒絕的次數不同(七次之內)，就可以獲得不同的道具。遇到有困難的人，你能說幾次「不要」？



▶看不出來是迷你遊戲，也得不到遊戲點數，但是最後可以獲得不同的道具。

答應了這名男子的要求以後，選「前往休克地區(シューク地方へ…)」就會展開第二次的砂船競速。到達終點之後會來到大砂漠北部地區的「？」地點。

其實「傳送魔法」是一項十分便利的設計。在地圖畫面按選擇鈕，就會出現縮小的世界地圖，以游標點選紅色字的標題就可以傳送過去了。使用傳送魔法前往「瑟涅斯塔(セネスタ)」，到孤兒院裡跟一名叫葉娜(エツナ)的小女孩談話，就可以交換貴重寶物。



地點同樣也是在瑟涅斯塔，在富商馬洛克的家中找馬洛克(マーロック)交談，回答選「讓他看寶物(寶を見てもらう)」。如果主角身上的重要寶物等級在RANK5『そうとうのお寶』以上，便可拜馬洛克為師。他傳授技能的條件也是重要寶物的等級，努力交換重要寶物吧。



▶說到寶物這個守財奴當然會插上一腳囉！

以傳送魔法回到遊戲最初的出發點「壞掉的砂船(こわれた砂船)」，這時會看到一批盜賊在分解先前留雷的砂船。找其中一名盜賊談話也可以交換寶物。



基加山

(ギガ山)

由「？」地圖往右會來到「基加山(ギガ山)」。在這裡要搭纜車前進，途中會見到一顆紫色的龍水晶「イグニス」，取得後在戰鬥中可以進行龍專用的龍變身。





MAP / 26

26 - A

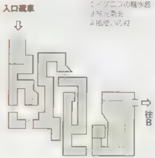
ITEM

1 800元

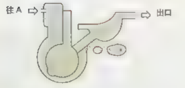
2 イグニスの龍水晶

3 [illegible]

4 [illegible]



MAP / 26-B





▶利用羽翻推東西的能力，把車子推成一定的排列方式。



▶由屋頂上跳下來就行了。利用翻子還可以取得此地的道具。

關所

和村民交談會發生劇情，這裡有大群的軍隊駐守，暫時無法通過。葛雷說要搞定這件事，沒想到卻被對方認出身份而打了起來。

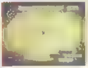


接著葛雷會和兩名士兵展開戰鬥，打贏之後出現了更多的士兵，於是葛雷只有落荒而逃。

眼看無法由正面通過，妮娜突然想到可以利用一旁的車子跳過去。這時她把葛雷排在隊伍最前面，把此地的車子推成一排就可以通過此關。

接下來可以利用移動魔法尋找古代之龍，取得各種龍的召喚能力：

①泥龍：就是先前在「達姆(ダム)」上方「？」地點所遇到的透明龍。回頭去找它交談選「借我力量(力をかして！)」就可以得到泥龍之力「大泥流」。





②砂龍：到休克(シューク)地區的「？」地點搭砂船前往「[illegible](シェド)」方向的路線，途中有一個不連接的區域，利用砂丘跳躍進去會看到一個綠洲，進入之後和砂龍交談就可以得到砂龍之力「大突[illegible]」。







3 草龍：進入「黃金平野」往東繼邊，到途中的大岩石附近會見到一隻發光的鳥，跟著這隻鳥前進就可以找到半透明的草龍，和它交談可得到草龍之力「大回復」。

4 樹龍：由「關所」朝上往「休克(シューク)」走的途中遇到「？」事件按○鍵進入，在這個地圖畫面邊的出口離開就會出現隱藏的路線，地圖畫面往右走進入「？」地點就會遇到樹龍，交談後可得到樹龍之力「大防禦」。





注：和古代龍交談時，主角一定要排在隊伍的最前面

七隻古代龍神之中只要找到兩隻以上，回到「契克之村(チェクの村)」找長老交談就可以拜師了。長老傳授技能的條件和戰鬥中遇見過的怪物種類都有關，只有努力多多戰鬥了。



▶參兆本書介紹地點，就可以找到古代龍神了。至於怪物的種類就只能靠戰鬥。

休克港

(シューク)





來到港口之後先找此地的居民打聽情報，重點是要打聽「水神祠(水神のほこら)」這個地點的情報。最後到酒場找此地的船長交談，船長卻說至少要得到海神的許可才能出海。

交換寶物第八彈

找此地倉庫中的男子談話也可以交換寶物。寶物交換一共有十次，這已經進行到第八次了，加油！



▲平時感受不到交換的重要性，可是的確對遊戲的進行有很大的幫助。

水神祠
(水神のほこら)

由休克港(シューク)往右走就可以來到「水神祠(水神のほこら)」，只要先前在酒場和船長交談過，和入口處的男子談話就可以通過。水神祠這個迷宮的路線不算複雜，重點是先取得洞窟深處的「凌波之石(さざなみの石)」，然後到下層的洞前調查，投下石頭水面就會發出光芒，最後走到上層的洞便能見到海龍阿比特(アビト)，並且得到「鹽之玉(しおの玉)」。







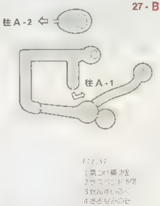


MAP / 27

27 - A



27 - B



休克港

(シューク)

見過海神之後，再到酒場找船長交談就可以搭船了。不過船長卻不肯讓女性上船，認為大海是屬於“海上男兒”的專利，這時會發生一段和漢(カーン)有關的逗趣小插曲。為了証明不會輸給男生，接下來妮娜決定和一名水手決鬥…。

迷你遊戲

海之漢

這場決鬥迷你遊戲的規則如下：

在一定的時間之內，妮娜必須繞到水手的背後並把他撞下桅杆，首先按X鈕進行跳躍，這時候踩過水手的頭上踏過去，水手就會出現一瞬間的破綻，抓住這個時機按□鈕衝刺由背後撞過去，就可以把他撞飛。



這個迷你遊戲的難度相當高，最重要的是千萬不可以正面和對方衝突。另外踏著水手的頭跳過去之後，對方呆滯的時間很短暫，一定要馬上把握時間轉身按□鈕撞他。



此遊戲得分的重點仍是以時間為主。另外要是由對方頭上跳過或由背後撞倒就會加分，反之要是被對手撞倒會扣分。

打敗水手之後，船長說這只是基本熱身而已，接下來還要完成下一個更難的測驗才行。再次找船長交談選「はい」，船長會把妮娜和阿斯拉帶到船艙底層，這次測驗的條件就是兩人必須在黑暗的船艙中忍耐一個晚上。



在艙底呆了一陣子，不久就會接二連三的展開戰鬥。此時出場的角色只有妮娜及阿斯拉兩人。第一場出現的敵人是幽靈，第二場則是一群老鼠。兩場都打贏之後，突然由上方掉下一堆蟑螂…。

第二天走到港口會發生另一段有趣的劇情。在港口打點一下裝備再和船長交談，選「是(はい)」就可以出海了。



出海之後妮娜會和主角四處參觀。和船上的人交談一下，最後走到船底會發生劇情。接著走上甲板又會遇到漢，並且展開戰鬥。





カーン



第三章

第九話　愚蠢者（おろかなるもの）

*** 火山島(火の山島)**
幽靈船迷宮

*** ?**
帕布帕布事件

*** 帕布帕布之森(パブパブの森)**
通往帕布帕布

*** 帕布帕布(パブパブ)**
發生病人的事件

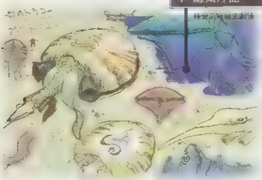
*** 利普(リプ)**
打聽情報，出海探藥

*** 帕布帕布**
劇情後可前往薩爾汀島

*** 薩爾汀島(サルディン島)**
釣魚劇情

*** 皇城**
攻進皇城

*** 薩爾汀島**
[illegible]



火山島

(火の山島)

起床之後走到甲板上和船長交談，這時船來到一座火山島的附近，相傳此地有魔神出現。妮娜推測或許會和古代之龍有關，於是一行人打算下船看個究竟。



和水手交談選「麻煩你了(お願い)」就可以搭小船前往火山島，接著會來到一處幽靈船迷宮。



セント

走到迷宮深處會遇到此地的頭目。這個頭目和先前弗烏爾遇到的差不多，也是會吐出兩名小嘍囉出來戰鬥。



打倒頭目之後回頭和入口處的水手談話，就可以離開這座迷宮了。回到船上會發生一段劇情，接著回船艙調查日記選「休息吧(休んでいこう)」睡一覺，醒來以後就會抵達港口利普(リプ)。



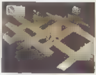
▲大海茫茫中，沒什麼是可以做，睡個覺再說吧！

POINT 幽靈船迷宮

幽靈船迷宮的重點就是頭上出現的鬼火，這些鬼火會警告主角面前的地板是否安全。如果鬼火呈藍色表示地板完全安全，如果呈黃色則表示附近有破損的地板，如果呈紅色就表示腳前一步的地板就是有問題的地板。



▲頭上的鬼火變紅…



▲掉下去了！果然不該走這條路



利普
(リプ)

在這裡可以找到新的伝承釣師婆希爾(ギョシル)。和他交談選「あるっぺ」，只要釣魚點數在3000以上就可以拜師。



▲釣魚點數在3000點以上並不容易，也可以看到新釣場出現多釣幾條新品種的魚來增加點數。

能夠向濟爾拜師學到「儉約(けんやく)」之後，再利用傳送術回到「瑟濕涅塔(セネスタ)」的孤兒院找修女莉塔(リタ)交談就可以拜她為師。



▶終於可以找她拜師了！



「？」

由利普往下走到「？」地點，會遇到一個奇怪的生物「帕布帕布族(パブパブ)」。雖然聽不太懂它的語言，不過可以猜猜看…。跟它交談選「看來是肚子餓了，給它食物吧(お腹が減ってるようだから食べ物をあげよう！)」，然後就會進入餵食遊戲。





▶聽它講話咕嚕咕嚕的，真是一頭霧水…

迷你遊戲

帕布帕布餵食遊戲

主角遇到了肚子餓的帕布帕布，於是必須餵它吃東西。接下來要根據它講話的內容，來猜測它吃飽了沒有。選「它的意思是還想再吃(もっと食べたいって言ってるんだ！)」就會再餵它，選「它的意思是吃飽了(ごちそうさまって言ってるんだ！)」就會停止餵食。

玩家們必須不斷餵它，直到它所說的內容改變為止。這個迷你遊戲的標準答案是餵四次，不要多餵或少餵喔！



分辨的方法很簡單，如果它所說的內容改變，就是吃飽了！

另外在這個地圖共有兩個出口，東邊的出口通往新釣場『みずうみのつり場2』，要由南側出口走出去才會出現新的地點「帕布帕布之森」。



▶在走的時候記得看畫面左上角的羅盤來確定方向，走錯出口就不會出現新地點了。

帕布帕布之森

(パブパブの森)

這個迷宮沒什麼困難之處，途中只要利用滾木製造通路就行了。穿過森林往左走就會來到「帕布帕布(パブパブ)」這個地點。



▲這一帶幾乎是為開化的地區，原始森林的氣氛很濃厚。

帕布帕布

(パブパブ)

一行人來到帕布帕布族的根據地，對方很不歡迎外人。這時先前遇到的帕布帕布族人突然出現，主角等人才得以進入此村。

在村中會遇到一個生病的族人，參考旁邊的字典可得知帕布帕布們正打算用跳舞的方式為他治病，不過似乎沒什麼效果。





和生病者交談之後再回頭找村中一名叫貝特(ベイト)的男子交談，然後就可以離開這個村子尋找藥草了。

▶查一下當地的字典就可以了解它們所說得話語了。





利普

(リプ)

在此地找居民打聽關於「莫茲草(モズ草)」的情報，然後再找船長交談就可以出海採藥。



▶與住在高處的居民交談，打聽到莫茲草就在東方的無名小島上。

隨著遊戲的進行，接下來玩家已經可以自由的乘船出海了。船的操縱法如下：

①風向和船的前進方向(風向きと、船のすすむ方向)：按╳鈕把帆揚起來，船就會朝著下風處的方向前進。雖然可以利用方向鍵轉向，不過無法逆風前進。但是按○鈕則可以用划船的方式前進。

②風的判斷法(風のよみ方)：畫面右上角的箭頭會指示風的方向及強弱。至於下一次的風向則會顯示在旁邊。要等到風向指向自己想前往的方向，再立刻揚帆出發。

③關於糧食(しょくりょうについて)：畫面下方的計量表會顯示目前船上的存糧。隨著時間的經過，糧食會逐漸減少。糧食用盡的話就會自動返回港口。另外要是按○鈕用划船的方式前進，糧食的消耗會比平時更多。

④關於探索(たんさくについて)：按△鈕就可以在船的四周展開探索。要是附近有可以登陸的島嶼，就會在島上登陸。

總之，玩家們要利用風力或划船的方式前進，到了想探索的地點就按△鈕。

▶利用風力前進吧。乘船出海是一件有趣的事，請以悠閒的心情來享受航海之旅。



▶出現這個訊息就會強制返港。不過重來依次就行了。



目標是地圖上插有旗子的地點

在海上的探索並非漫無目的去找，玩家們可以把重點放在途中插有各色旗子的地點，在這些地點聚集多半放有寶箱或重要物品。

海上探索有三處最重要的地點，請玩家們務必要前往查看：

(1)莫茲草：在港口東方有一處插有紫色旗子的地點，在此地登陸就會找到「莫茲草(モズ草)」了，運用龍的揮動作便能取得。





▶遊戲中利用揮劍的機會很少，不過都很重要。

(2)海龍：　出了港口之後在北北東方的礁石探索(就是火山島北方的礁石)，在小島上會找到海龍阿比特(アビト)並得到海龍之力「大海流」。



▶就是這處礁石，不要漏掉海龍喔！

(3)釣場：　出港口一路往北行駛，在青色旗子處登陸會找到新的釣場『海のつり場2』

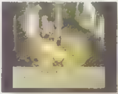


▶此地還有「海之王者」的存在，試試看能不能釣到「大海流」。

帕布帕布

(パブパブ)

到帕布帕布找先前的病人交談，餵它吃藥之後就會發生劇情。第二天再次前往病人的小屋交談，劇情過後就正好潮水也退了，由帕布帕布族帶路就可以通過先前一直無法通行的淺灘區了。



殖民地的狩獵

玩家們還記得先前的妖精殖民地嗎？在途中遇到的「？」處按○鈕進入，有機會發生妖精狩獵的劇情。一名出外打獵的妖精被牠的獵物追得大叫救命，於是要求主角幫忙。



按住□鈕跑步來追趕獵物，再利用龍的揮劍就可以砍傷獵物了。一頭獵物砍幾次就會變成食物。要是在此協助妖精打獵的話，對於殖民地的成長也很有幫助喔！



▲把獵物逼到角落再揮劍！



▲多砍幾下就變成食物了。

「？」

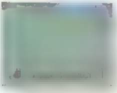
由帕布帕布的村落往下走，會來到「？」地點的淺灘。只要通過此地就會來到新的大陸了，途中有一顆紫色的龍水晶「ガイア」，不要漏拿喔！





經過一段劇情之後，龍、妮娜及阿斯拉三個人會在這座無人島上開始尋找食物。在途中的寶箱裡可以找到新的釣竿「さおDX」，往西走到這座島的最西側有一處釣場『サルディンのつり場』，接下來要在這裡釣一些魚。





釣了幾條魚上來就差不多就可以收竿回去了。回程的途中還會發生一段妮娜和阿斯拉洗澡的劇情…

薩爾汀島

(サルディン島)

眾人來到薩爾汀島的時候也已經黃昏了，太陽下山之後就在原地紮營。第二天醒來發現已經漲潮，往回的通路已經封住。隨阿斯拉走到這座島的另一頭，發現連回去的路也被水淹沒了，於是主角一行人暫時被困在這座孤島上。



神皇帝劇情

另一方面，神皇帝弗烏路也已經到達了帝都的所在。走到皇城結界之中會見到守護者亞塔(アーター)，對人類已經絕望的弗烏路決定使人類滅亡，並且命令亞塔去消滅整個帝都。



▶神皇帝最後的結論是…人類必須滅亡！？



龍劇情

第二天龍和妮娜再度前往釣場釣魚。走到釣場之後劇情又會切換至神皇帝的部分。

皇城

來到皇城內部之後，走近中央的魔法陣附近就會遇到帝國將軍[illegible]姆。接下來會連續展開兩場頭目戰，戰鬥中要注意弗烏爾剩餘的ＡＰ及體力值。





カーボ

這個頭目是先前火魔獸的強化版。這一戰最好變身成「水龍(サーペント)」應戰，如果玩家先前有認真的進行迷你遊戲，在此「水龍(サーペント)」應該會進化成「魔龍(ジャバウォック)」才對。





カミュ

打敗兩個頭目之後，調查魔法陣選「はい」就可以直接傳送到皇城最深處。沿路繼續前進，途中會遇上兩個小兵，不過可以很輕鬆的把它們打倒。



接著劇情會來到帝國皇帝索尼爾(ソーニル)的殿前，奸臣尤那(ユンナ)叫出一群士兵包圍弗烏爾，接著又會展開戰鬥。此戰的敵人之中有兩名咒術官(じゅじゅつかん)，他們會使用一種叫「封印」的技能使自己無敵，不過只要利用龍變身打倒他們就可以了。

打倒士兵之後會發生一段劇情，最後忍無可忍的弗烏爾一揮手把這個昏庸的皇帝斬成兩截…。



龍劇情

在釣魚的過程中妮娜會向龍吐露她的心事。原來她一直喜歡的人是葛雷。劇情過後回帳篷選「休息吧(休んでいく)」睡一覺，第二天一早就會發現潮水已經退了。接著由帳篷往西走，在途中就可以找到通行的路了。



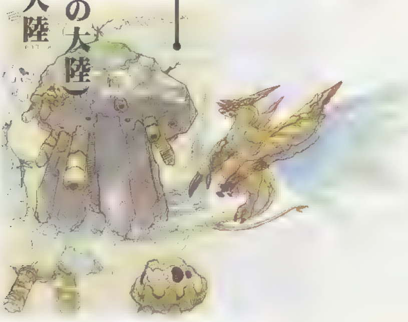


第三章

第十話 西之大陸 (西の大陸)

攻略流程　　角色更換

* 西楊川(シヤン川)
  通往奇酷亞村
* 奇酷亞村(チクア村)
  打聽運河情報
* 運河
  前往帕烏庫村
* 帕烏庫村(パウク村)
  打聽情報，完成抓小雞事件



「？」

由薩爾汀島往上走到「？」地點。只要先前與漢有關的事件都發生過，這時沿海岸邊就可以找到漢(カーン)並且拜師。漢的傳授技能條件是戰鬥的次數，只要主角的戰鬥次數達到一定條件以上就可以學會新的技能。





高席亞村
(コウシア村)

由薩爾汀島往下走會經過高席亞村，不過目前此地還沒有任何事件發生，只要打點一下裝備就可以了。



西楊川
(シャン川)

此迷宮的重點在於利用纜車的移動，有時必須抓準時機跳到流木上才能取得某些寶箱。通過西楊川之後往左走會來到奇酷亞村。





利用傳送術回到港口「休克(シューク)」，找一名叫克藍克(クランク)的水手交談。只要先前戰鬥中連鎖技的HIT數在25以上，這時選「請他教導(教えてもらう)」就可以拜師。遊戲中的伝承師一共有12名，以順序來說克藍克是第11個。如果玩家還有沒拜師的伝承師，這時最好回頭拜師。



▲除了[illegible]之外的伝承師都可以回頭去找他們，不要漏掉囉。

奇酷亞村

(チクア村)

在這座村子的入口附近有個非常喜歡收集寶貝的男子，他是這個階段的關鍵人物。和他交談之後，這個男子說要送他一件寶貝才肯說出前往帝都的走法。





此人認定的寶貝共有三種，玩家可以在任選其中之一交給他：

①遺跡之寶(遺跡のお宝)：回到高席亞村(コウシア村)可以打聽到關於恩裘遺跡(エン・ジュ)的情報，前往恩裘遺跡深處可以取得龍水晶。

■：如果直接拿這顆龍水晶交貨的話，結果主角就會少一顆龍水晶。玩家最好還是先保留或用道具替換，再前往恩裘遺跡拿龍水晶



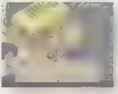
②高席亞村的民藝品(コウシア村の民藝品)：到高席亞村找製作工藝品的工匠交談，然後隨處逛逛混時間(到處談話，亂走撐時間)。過一段時間再去找工匠，就可以花500元買到「丹之壺(タンのツボ)」。



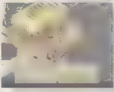


■不如果覺得釣魚太難，不妨試試買工藝品。

③西斯魚(シースーの魚)：就是「火星だこ」、「ジャケ」、「タイタン」，這三種魚之中隨便釣任三條交給他就可以了。



達成其中一種條件之後再找他交談，就可以打聽到「運河」這個地點。另外要是完成事件之後再度和他談話，就可以交換重要寶物。



▶打聽到這段訊息後，地圖上才會出現運河這一個地方。



▶不要忘了交換重要寶物喔！

在奇酷亞村中和青蛙男交談，在地圖左上方就會出現新的釣場『みずうみのつり場3』。





▶這裡要撞開才行，該馬斯塔上場了。



▶不要切斷懸著瓶子的繩索，只要切斷寶箱的繩索就好。

恩裘遺跡

(エン・ジュ)

為了取得龍水晶，這座恩裘遺跡最好還是來一趟(記得要先到高席亞村打聽情報)。這個迷宮內部有點複雜。最大的重點是要利用馬斯塔來撞破牆，才會出現真正的通路。最後調查盡頭處的黃色水晶，就可以取龍水晶「エラー」。





除了普通的連鎖技之外，玩家們知道遊戲中還暗藏了一些特殊的連鎖技嗎？在此就為讀者們公開遊戲中隱藏的個人獨特必殺技吧：

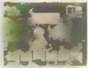
所謂的個人獨特必殺技，就是在戰鬥中前兩名角色先使用特定的合成連鎖技(就是風＋水、水＋土、土＋火、火＋風的組合其中之一)，接著最後一個角色再使用體術，就會形成每角色獨一無二的殺招了。

1. 火之鳥：遺爾妮娜(ニーナ)的專用必殺技。方法是隊伍中的前兩人先使用「火＋風」的屬性魔法，最後妮娜再使用物理攻擊型的體術就會出現。

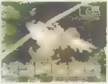
舉個例子來說明：

第一人「阿爾拉」使用火屬性的「バターマ」。



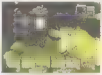
第二人「龍」使用風屬性的「つむし風」，連鎖後會變化成「メガ」。第三人「蕾娜」使用體術的「ダブルヒット」，連鎖後會出現「火の鳥」。


▲並不是所有的體術都可以，只有物理直接攻擊的體術才行。

②夢冰獨劍：賽亞斯(サイアス)的專用必殺技。隊伍中的前兩人先使用「風＋水」的屬性魔法，最後賽亞斯再使用體術攻擊。


▶這些絕招的名稱都很華麗，不過破壞力就…

③虎人(ワータイガー)：克雷(クレイ)的專用必殺技。隊伍中的前兩人先使用「水＋土」的屬性魔法，最後克雷再使用體術攻擊。


▶重點是連鎖一定要成功，如果途中被敵人打斷就不會出現了。

④反射擊ち：阿斯拉(アースラ)的專用必殺技。隊伍中的前兩人先使用「土＋火」的屬性魔法，最後阿斯拉再使用體術攻擊。


▶只有上述四人才擁有個人必殺技，龍和馬斯塔都無法使用。

運河

在這個迷宮中的重點有兩個：第一是有些木箱浮在水面上，利用葛雷來推動它們就可以製造通路。

第二是可以利用水門來放水。水門的利用法是調查開關來開啟或關閉。




▶這裡只要把木箱往東推就行了。

另外在迷宮中會見到一名男子，和他交談要依以下順序回答：

⑴依照①→①→①→②的順序回答，在地圖上就會出現隱藏的地點「石切り場」

⑵依照③→①→③的順序回答可獲得「パワーフード」

⑵依照③→②的順序回答可獲得「知力の種」



往前走會出現另一處需要推箱子的地方，請依以下順序解謎：

▶調查開關製造通路。



▶調查另一頭的開關把水門關上。



▶把第一個木箱往東推。



■把最東邊的箱子往西推。



▶調查開關，把水放掉，然後在調查依次把開關關上。



▶到對岸去調查開關重新放水。



依照以上程序，就可以由對岸通過此地了。什麼？在水底還有一個寶箱拿不到？沒關係，玩家們只要通過此地來到世界地圖畫面，再回頭進來拿就可以取得了。

▶通過迷宮之後再回頭來拿，就會出現一條通路。



「？」

由運河往下再往左走，會來到先前那名男子所說的岩場。進入之後可找到最後一隻古代龍「岩龍」，並且取得召喚之力「大特異點」。玩家們如果還有沒拿到的古代龍，請參考下列的一覽表：



召喚龍所在一覽表：

名稱	取得時機	取得地點 ※備註
風龍	第二章後半	古代神殿(アルカイの神殿) ※劇情中取得
泥龍	第三章	渡輪(ダム)上方「？」地點
砂龍	第三章	沛克(シュ ー ク)往差耶德(シエド)的綠洲 ※砂塵暴之中
草龍	第三章	黃金平野 跟著發光的果
樹龍	第三章中盤	關所與休克(シュ ー ク)之間「？」地點 ※「？」在東邊出口
海龍	第三章	火山島右上方海岸 ※出海探索
岩龍	第三章後盤	運河左下方「？」地點 ※在運河打聽情報



找到岩龍之後，遊戲中全部的古代龍之力也全部取得了。先前主角在戰鬥中使用「龍變身(トランス)」變成凱撒龍(カイザー)以後會無法控制，如今取得七龍之力以後就可以自由控制凱撒龍的威力了。



▲凱撒龍是遊戲中最強的龍變身，要是能控制它的威力可說是天下無敵。

除了一般「合體」及「重疊」的連鎖技之外，遊戲中還隱藏了最究極的屬性魔法哦！那就是所謂的「真屬性魔法」，它的條件是必須藉著龍變身後的等級三魔法才能施展。

「真屬性魔法」的條件有兩個，第一是魔法必須依照LV1→LV2→LV3的等級順序使用。第二是它融合了「合體」及「重疊」這兩種特性。能夠放出等級三魔法的只有變身後的龍而已，所以使用真屬性魔法的先決條件是前一回合必須使用「龍變身」。

真屬性魔法的用法：

①LV1土→LV2火→LV3火…「スーパーノヴァ」
②LV1火→LV2風→LV3風…「テラブレイク」
③LV1水→LV2土→LV3土…「カタストロフ」

範例：

以火屬性為例，想使用火屬性的究極魔法，在前一回合中龍要先變身成進化之後的火龍「ジャプジプ」。接著在依以下順序使用魔法：

1.隊伍中的第一人派哥雷上場，使用LV1的土魔法「ブーレイ」。



(2)第二人讓阿斯拉使用LV2的火魔法「バダーマ」，連鎖之後會變化成「マグナ」。



3.第三人要派龍使用LV3的火系魔法「火炎」，隨後會連鎖成最強的LV4魔法「スーパーノヴァ」。



真重層魔法一共有三種屬性，但是沒有進化過的龍蜜身是無法使用LV3屬性魔法的。不過尋靈鏈撒龍可以控制之後，這個問題就解決了，因為凱撒龍直接擁有火風土三大屬性的LV3魔法，所以能自由的使用這三種真重層魔法。

帕烏庫村

(パウク村)

在村中打聽一下情報。民家裡有一名男子知道前往帝都的走法，不過他最近心情不太好，因為他心愛的雞在西邊的平原走失了。





「？」

走進地圖左邊的「？」地點，在平原上會見到一群雞。接下來要進行趕雞的迷你遊戲。



迷你遊戲

趕小雞

這是遊戲中最後一種迷你遊戲。趕雞的規則如下：

此遊戲主要目的是把那隻紅色的雞趕進畫面中央的柵欄裡。只要紅雞一跑進柵欄，柵欄的門就會立刻關上，也就是過關了。不過在趕雞的過程中，要是能把其他的雞也趕進去就更好了。

POINT 此處重點

這個迷你遊戲並沒有時間限制，也就是說在紅雞進欄之前最好能趕進多一些白雞，最後再讓紅雞進欄就行了。紅雞加上白雞一共有20隻，如果想賺取遊戲點數，最好是把全部的雞都趕進去喔。



▲這個迷你遊戲很有趣，不過也挺累人的。



▲紅雞是最難趕進欄的雞，得花一番心血。

趕小豬

這個迷你遊戲過關之後，再次回到這個平原上還可以玩第二輪「趕豬」的迷你遊戲。不過趕豬進欄所得的遊戲點數比較低，有興趣的玩家不妨玩玩看。



帕烏庫村

(パウク村)

成功的抓到紅色的雞之後，回帕烏庫村的民家找先前那名男子交談，他就會指導主角如何前往皇帝墓所。打聽到這個情報就可以離開此地了。





▶趕雞的事件完成之後，回村找這個小女孩交談可以得到道具。

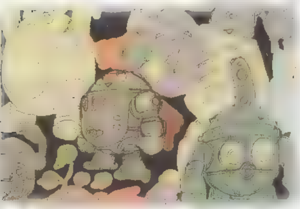


第三章

第十二話 引導(みちびき)

攻略流程　　角色更換

* 皇帝墓所
  經由姆克多岩壁前往街道
* 街道
  打聽情報
* 咒砲之町
  見到愛理娜
* 丹之關(ダンの關)
  找尤那取得神鑑之劍
* 咒砲之町
  解決愛理娜事件



「？」

由帕烏廬村往上走兩次進入「？」地點。在入口西側有一個隱藏的通路，也就是先前弗烏爾曾經遭到帝國軍火攻的地方。由這裡走過去在西南角落可以找到一顆綠色的龍水晶「エアリアル」，這是遊戲中最後的一顆龍水晶。接著再由南邊的出口走出去，在地圖南方就會出現新的釣場『川のつり場3』。





■ 這裡就是在入口西側的隱藏通路，這個地點很容易就被忽略掉。



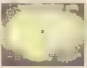
▶ 找到龍水晶了，這樣一來遊戲中的龍水晶也收集完整了！



▶ 最後由南邊的出口走出去，就會見到新的釣場。這下子又有新的魚可以釣囉！

很難發現的隱藏釣場

玩家們還記得「武門流以北(チャンバ北)」這個地點嗎？就是在羅斯塔加入隊伍時上方，一座充滿詛咒的迷宮，以傳送術回到這裡，走進去到屋頂上的某個地點就會遇到隱藏的頭目。





▶ 走到這裡就會遇見頭目。



ヘテロアングラ



打倒頭目之後和入口處的男子交談，先前打頭目的地方就會變成新的釣場了。



■ 這種地方也可以釣魚!?感覺怪怪的…

皇帝墓所

這個地方就是弗烏爾一開始的出發地。雖然弗烏爾已經來過，但是還是找得到新的寶箱哦。走到陵墓的入口調查守護獸的石像，就會發生戰鬥。





▶ 這隻守護獸是弗烏爾初登場時就出現過的「王克」。

VS BOSS

オンクー



打倒守護獸·王克之後，由入口走下去會來到一座地下迷宮。在這座迷宮裡調查途中的開關或取得勾玉來開啟通路，另外在迷宮深處還會遇到兩個謎題。

①紅藍方塊之謎：

在畫面四周有一圈紅色的機關，開關所對應的直線地板會發光。玩家可以控制在這條發光直線上的方塊，按〇鈕方塊會往前移動，按╳鈕會往後移動。只要同色的三個方塊排成一列，就可以形成通道。另外在中央放有一枚黃色的「勾玉(まがたま)」，記得一定要取得，走出這個房間就會出現新的通路。



▶ 利用〇鈕和╳鈕把紅色方塊排成一列…



▶ 接著再把藍色方塊排成一列就可以順利通過了。

②走方塊之謎：

玩家可以站在方塊上滾動前進。要注意方塊其中一面有隻紅色的眼睛，踏在上面主角一行人就會受傷。這次的目標是取得中央灰色的「勾玉」，取得之後走出房間回到出發點又會出現新的通路。



▶ 這個謎比較接近一款叫「XI」的益智遊戲。



シャイ&ツゥ

走到盡頭就會遇到兩個叫「骰」和「子」的敵人。這兩枚骰子當中，「骰(シャイ)」只怕劍術之類的物理攻擊，而「子(ツゥ)」只怕魔法之類的技能。另外它們還會使用「ステーシス」來打斷我方的連鎖技，所以較強的連鎖魔法都很難使用出來。



打倒骰子之後王克會出現，並且把「王克之石(オンクーの石)」交給主角。取得之後回到入口處就可以看到這座迷宮的出口，調查方塊並選「繼續前進(先にすすむ)」就可以離開此處了。



姆克多岩壁

(ムクトの岩壁)

皇帝墓所這座地下迷宮的另一個入口是在姆克多岩壁這個地方。另外此地還可以通往另一座地下迷宮，玩家們也可以進去拿點道具。



在這個迷宮東側盡頭處有一個可以破壞的牆壁，要利用馬斯塔的頭錘來製造通路。此地沒有什麼重點，不過裡面會出現一種叫「ペイルライダー」的敵人，是十分少見的敵人。在盡頭處拿到「龍之淚(龍のなみだ)」就可以離開了。

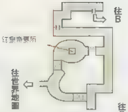


▶這裡就是傳說中的始皇陵嗎？

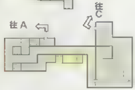


MAP / 28

28 - A



28 - B



28 - C



ITEM

①つばめのす 4個
②なまずのいかり 5個
③知力の種
④龍のなみだ

「？」

進入「ダンの關」下方的「？」地點會來到一處山路，由西側出口離開，在地圖上的左方就會連接到「山小屋」這個地點。



MAP / 29



ITEM

1 サンダークラッカ
2 1500元
3 バリアリング

山小屋

到山小屋去找先前救了被鳥襲的男子「巴巴德爾(ババデル)」交談，對話選「你不是平凡人(ただものではない)」，如果先前全部的伝承師都已經拜師成功的話，這時巴巴德爾就會成為最後一名伝承師。他傳授技能的條件是一回合攻擊的損傷點數，只要我方的攻擊力超過3000點就可以向他學習技能。





▶巴巴德爾是最後一名傳承師，順利的話全體傳承師都可以拜師了。



▶這就是全部的傳承師了，玩家們應該也都收集完整了吧！

街道

回到先前山小屋右方的「？」地點，改由南側出口離開就會出現「街道」這個地點。





來到街道之後把阿斯拉排在隊伍最前面，然後和此地的帝國軍官交談，他會說帝國的倫將軍(ルーン)已經前往咒砲之劍了。



在「？」與「街道」之間的路線上，途中出現「？」記號時按A鈕進入，在沙漠地形的中央會看到一個告示牌。



調查告示牌之後在地圖左方就會出現遊戲中的最後一個釣場『海のつり場3』



▲這是遊戲中的最後一個釣場了，你能釣到全部的魚嗎？

咒砲之町

（アスタナ）

這個都市先前也曾經來過，不過咒砲抬起來以後可以通行的地點會變多。在此地稍微採購一下之後，走到東北方的屋子裡就會發生劇情。





劇情後一路往下走就可以穿越這棟建築，最後會來到一棟很大的屋子前面。



剛踏進這間屋子裡，眾人發現這裡之前曾經來過，這就是來尋找愛理娜公主的那間屋子。

接著會展開一場戰鬥。打贏之後由先前福尤那發現的地方繼續前進，通過一處迷宮之後會來到一根紅色血管的前面，揮劍之後會發生一段劇情。



▶途中要留意開關製造通路。



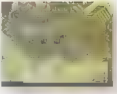
▶對著血管揮劍，卻發現普通武器無法砍斷它。（必要劇情）

想到達愛理娜的所在位置，就必須找到尤那(ユンナ)並且取得神鐵之劍才行。走到出口附近找帝國士兵打聽一下情報，然後離開咒砲之町前往丹之國。

丹之關
(ダンの關)



把阿斯拉排在隊伍的最前面，然後找守門的士兵交談就可以入關了。在這裡果然發現了尤那的蹤跡，並且成功的取得了神鐵之劍。





▶ 狡猾的尤那又打算使詐了，真可惡。

咒砲之町
(アスタナ)

讓主角裝備上「神鐵の劍」，然後再回到先前的血管前揮劍一斬，最後果然成功的清出通路來。走到最頂樓會發生劇情，並且見到愛理娜公主。這時愛理娜公主卻要求葛雷和神鐵之劍留下，其他人全部離開…。





依言走出門外就會發生劇情。原來愛理娜已經被尤那改造了，她要求葛雷使用神鐵之劍來結束她的生命，於是…



最終章

虛幻者(うつろうもの)

第十二話　旅程的尾聲
(旅の終わり)

＊ 街道

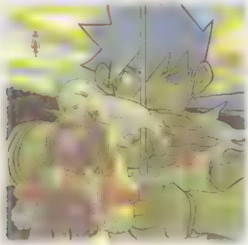
前往帝都

＊ 帝都

前往皇城

＊ 皇城

尋找弗烏爾・最終決戰



街道

由咒砲之町走出去就會發生一段劇情。第二天一路往下走到「街道」這個地點，此地有兩個出口，往東走會通往索恩村(ソン村)，往南走則通往地圖下方的「？」地點。



▶在提醒一次，要注意一下出口的方向再離開。

2：弗烏[illegible]拿不到的道具

先前在索恩村(ソン村)的森林裡，有一個寶箱被樹木擋住而無法取得。這時把馬斯塔排在隊伍前面，就可以撞開通路取得寶箱裡的道具了。另外在優吉火山(ヨギ火山)也有一些被石塊擋住的通路，利用馬斯塔撞開石塊就可以拿到這些道具了。



▲馬斯塔的頭錘在遊戲中的用途最廣，可稱得上最重要的個人行動之一。

1：最後的寶物交換地點

前往索恩村(ソン村)找路旁的村民交談，還可以把手中的寶物換到最後的等級了。這時最後一次的寶物交換地點，玩家們手中的寶物是否都已經成為「寶中之寶(お宝の中のお宝)」了呢？



▲其實交換寶物的構想是出自於"一根稻草"的小故事，玩家們應該都耳熟能詳了吧。

帝都

由街道往左下走，最後會來到大陸左下端的「帝都」。走到深處卻發現這一帶幾乎已經化為廢墟，這時會遇到正在摧毀帝都的守護神「亞塔(アーター)」…。



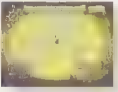
アーター



打倒守護獸「亞塔」之後會見到帝國的倫將軍，也就是阿斯拉的爺爺。劇情過後會來到世界地圖畫面，在右方就是此遊戲最後的舞台「皇城」。

皇城

走到皇城的入口附近就會遇到守護獸亞塔，它會把主角等人載到皇城內部。皇城是個獨一無二的超級大迷宮，一共包括了地上五層及地下三層。頭目位於地下三樓下方的房間，途中必須取得藍、黃、紅三張破魔符才能前進。



①一開始在東北方的房間櫃子上會看到通往地下的鑰匙，這時要利用馬斯塔的頭錘把它撞下來，取得『皇城の鍵』就可以打開通往地下的鐵門。





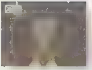
②主角一開始的出發點是在皇城的五樓，這時要設法找路往地下走，在最深層(一樓)會見到一隻巨大的飛龍。



ドラゴニュート



③打倒頭目之後，在原場會留下一張「藍色破魔符(あおい破魔のフダ)」。取得之後繼續前進，調查南側的電梯前往地下1F。





註：有了藍色破魔符就可以打開丟在三樓的藍色封印門，取得頭部裝備的道具「ドラゴンヘルム」

註：在一樓也有一扇紅色封印的門，裡面中裝有最強的武器「ドラゴンプレート」。



④在地下一樓可以找到「黃色破魔符(黃色い破魔のフダ)」。取得之後就可以解開黃色的封印，前往地下2F。





▶三張破魔符都是前進的關鍵，務必要全部找出來。

⑤在地下二樓可以找到「紅色破魔符(あかい破魔のフダ)」。取得之後就可以解開紅色封印的門，前往電梯的入口。





▶通過此地就會來到最後一戰的地方。

⑥最後搭電梯前往地下三樓，進入盡頭的電梯之後一路往下走，最後會來到弗烏爾的所在地…



▶頭目就在眼前了，玩家的心理會不會有點七上八下呢！？



最終章



主角一行人終於來到弗烏爾的面前。接下來弗烏爾會和主角一對一展開決戰，這一戰只要主角能支持四回合以上就行了，所以玩家不妨防禦四次，或是變身成防禦力最高的「ベヘモス」來防禦。四回合過後弗烏爾把對白講完就會使用一招「エバーホワイト」把主角打倒。



接下來會進入一段很長的回想劇情，中間會穿插一些選項。這裡是遊戲中最後也是最大的分歧處，如果玩家們想得到好結局，這時最好全部選第二個選項。

▶最後地點的選項特別重要，不要讓自己的心血白費了，絕對不能違反弗烏爾的想法！





ENDING

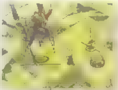
最後的選項回答第②個「沒有這回事(…そんなことは、ない)」，龍就會拒絕與弗烏爾合作，並且展開最終頭目戰…





最終頭目：タイラント

頭目「究極龍(タイラント)」在戰鬥中每回合會以一定的順序改變屬性，第一回合是無屬性的狀態，接著屬性會依風→水→土的順序改變。所以我方最佳的應戰方式就是依土→火→風的順序使用真重屬魔法來攻擊它。





打倒究極龍之後，弗烏爾又會化身成精龍(スピリチュアル)。精龍的實力雖然比不上究極龍，不過它有一招「アブソリュート1」會讓我方全部的戰鬥角色HP變成1。



打倒精龍之後，龍和弗烏爾會合為一體。但是龍所得到的結論是"這個世界並不需要神"，於是便捨棄了神的身份及能力，和其他的同伴繼續在一起。

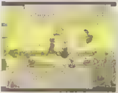
－GOOD ENDING－



ENDING 2

要是玩家一直回答第①個選項「也許吧(そうかも知れない)」，接下來弗烏爾就會把龍珊收掉，最後必須面對的敵人居然是自己的同伴…。





▶這個選項會決定同伴及世界的命運。。



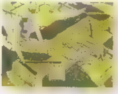
ニーナ、クレイ、マスター、サイアス、アーステ

接著會展開頭目戰，敵人是火系的魔物「カーム」。戰鬥中弗烏爾可以使用龍變身(トランス)的指令變化成「精龍(スピリチュアル)」來應戰。



選了這個結局，主角和弗烏爾會化成最後的龍「アンフィニ」。最終頭目戰的對手是自己先前的同伴，他們的能力全部都比之前來得強。

不過玩家們只要使用「アブソリュート1」之後再攻擊他們，就可以一口氣解決他們。



▶沒想到最後必須面對自己的戰友，真無奈。這個無趣的一戰結束後，會得到破面的結局。

這個劇情最後的結局就是一切都滅亡了，而且結局也不會有畫面，真的是最差的結局了。

－BAD ENDING－

過關後的特典…隱藏商店

遊戲破關之後可以進行記錄，接續這個記錄進行遊戲會和第一輪遊戲會有少許的不同，而且可以直接到帝都去打最後頭目。最重要的是，這時要先前往中央高地「被捨棄之村(捨てられた村)」，也就是契約村往上兩次的「？」地點，就會出現一間原本沒有的隱藏商店，而且店主居然是前作中的主要角色「雷伊(レイ)」和「帝波(ティーポ)」這兩個人…！？





▲記得要接續記錄進行遊戲。





▶這似乎也說明了龍之戰士系列中四代和三代之間的時空關係？

BOF 4

全國宿屋料金／商品一覽

ブレス オブ ファイアIV BREATH OF FIRE うつろわざるもの



1 『サライの町』

INN ▼

(((宿屋)))

住宿費	30 z

ITEM SHOP ▼

(((道具屋)))

0	しずく
1	薬草
2	毒消し
3	目薬
4	気つけ薬
5	木のきお
6	かえるちゃん
7	ストレート

WEAPON SHOP ▼

(((武器屋)))

0	トネリコの杖
1	皮よろい
2	バンダナ
3	はちがね
4	せいれい石
5	–
6	–
7	–

2 『チャンバの町』

INN ▼

(((宿屋)))

住宿費	免費

GENERAL STORT ▼

(((雜貨店)))

0	ボウイナイフ
1	トネリコの杖
2	皮よろい
3	はちがね
4	藥草
5	毒消し
6	ばんのう藥
7	氣つけ藥

3 『キリア村』

INN ▼

(((宿屋)))

住宿費	免費

GENERAL STORT ▼

(((雜貨店)))

0	ショートソード
1	トネリコの杖
2	皮よろい
3	皮のこしまき
4	ガラスのドミノ
5	藥草
6	氣つけ藥
7	火藥玉

4 『セネスタ』

INN ▼

(((宿屋)))

住宿費	50z

ITEM SHOP ▼

(((道具屋)))

0	藥草
1	毒消し
2	目藥
3	はなせ草
4	ばんのう藥
5	氣つけ藥
6	木のさお
7	フローディング



WEAPON SHOP ▼

(((武器屋)))

0	スクラマサクス
1	魔法のステッキ
2	鉄バット
3	皮のこしまき
4	くさりかたびら
5	はちがね
6	ガラスのドミノ
7	せいれい石

5 『ハシビトの町』

INN ▼

(((宿屋)))

住宿費	免費

ITEM SHOP ▼

(((道具屋)))

0	薬草
1	元氣玉
2	毒消し
3	目薬
4	はなせ草
5	ばんのう薬
6	氣つけ薬
7	火薬玉

WEAPON SHOP ▼

(((武器屋)))

0	スクラマサクス
1	魔法のステッキ
2	鉄バット
3	皮のこしまき
4	くさりかたびら
5	クレイプケープ
6	ガラスのドミノ
7	せいれい石

6 シェド』



INN ▼

(((宿屋)))

住宿費	100z

ITEM SHOP ▼

(((道具屋)))

0	薬草
1	毒消し
2	目薬
3	はなせ草
4	木のさお
5	フローディング
6	かえるちゃん
7	ストレート

WEAPON SHOP ▼

(((武器屋)))

0	キュライス
1	クレイプケープ
2	フルフェイス
3	ロングブーツ
4	オーラリング
5	ダイアのうでわ
6	スカラベ
7	せいれい石

7 フーレン里』

INN ▼

(((宿屋)))

住宿費	免費

ITEM SHOP ▼

(((道具屋)))

0	カッツバルゲル
1	リードバトン
2	スパイクロッド
3	レンジャースーツ
4	せいとうのたて
5	薬草
6	火薬玉
7	みず玉

8 『ウインディア』

INN ▼

(((宿屋)))	
住宿費	200z

WEAPON SHOP ▼

(((武器屋)))	
0	バスタードソード
1	エアブランチ
2	メイス
3	つらぬきまる
4	スケイルメイル
5	まどうしのローブ
6	カクテルドレス
7	ロングブーツ

9 『チェク』

INN ▼

(((宿屋)))	
住宿費	免費

GENERAL STORE ▼

(((雑貨店)))	
0	バスタードソード
1	エアブランチ
2	メイス
3	ラメラーアーマー
4	まどうしのローブ
5	薬草
6	ばんのう薬
7	気つけ薬

10 『関所』

INN ▼

(((宿屋)))	
住宿費	免費



11 『シューク』

INN ▼

(((宿屋)))	
住宿費	100z

GENERAL STORE ▼

(((雜貨店)))	
0	クレイモア
1	風使いの杖
2	クォータスタッフ
3	馬上弓
4	ブリガンダイン
5	けんぽうぎ
6	元氣玉
7	氣つけ薬

12 『リブ』



INN ▼

(((宿屋)))	
住宿費	50z

ITEM SHOP ▼

(((道具屋)))	
0	薬草
1	元氣玉
2	ばんのう薬
3	氣つけ薬
4	木のさお
5	ぎんのスピナ
6	ツイスト
7	ポッパー

WEAPON SHOP ▼

(((武器屋)))	
0	アーマーペイン
1	バトリングロッド
2	グ・テンダーク
3	石火矢
4	フルプレート
5	風のころも
6	ロングブーツ
7	パンプス

13 『コウシア村』

INN ▼

(((宿屋)))	
住宿費	100z

GENERAL STORE ▼

(((雜貨店)))	
0	フェザーソード
1	ルーンスタッフ
2	ボーンスパッド
3	火炎銃
4	防彈チョッキ
5	ブリザードメイル
6	元氣玉
7	氣つけ藥

14 『バウク村』

INN ▼

(((宿屋)))	
住宿費	100z

GENERAL STORE ▼

(((雜貨店)))	
0	ミスリルアーマー
1	ウルフスキン
2	元氣玉
3	毒消し
4	目藥
5	はなさ草
6	ばんのう藥
7	氣つけ藥

15 『アスタナ』

INN ▼

(((宿屋)))	
住宿費	30z



16 帝都



INN

(((宿屋)))	
住宿費	30z

ITEM SHOP

(((道具屋)))	
0	元氣玉
1	毒消し
2	目藥
3	はなせ草
4	ばんのう藥
5	氣つけ藥
6	必殺の炎
7	サンダークラック

WEAPON SHOP

(((武器屋)))	
0	バルバロッサ
1	めぐみの杖
2	デスペラード
3	神火飛矢
4	ディアナのドレス
5	ミストアーマー
6	コンバットブーツ
7	スパッツ

[illegible]

ITEM SHOP

(((道具屋)))	
0	藥草
1	元氣玉
2	毒消し
3	目藥
4	はなせ草
5	ばんのう藥
6	氣つけ藥
7	－

WEAPON SHOP

(((武器屋)))	
0	スクラマサクス
1	クレイブクーブ
2	ガラスのドミノ
3	フルフェイス
4	オーラリング
5	ダイアのうでわ
6	スカラベ
7	せいれい石



(((道具屋)))

0	カッツバルゲル
1	ソードバトン
2	キュウイス
3	クレイブウ[illegible]ブ
4	フルフェイス
5	薬草
6	ばんのう薬
7	気つけ薬

(((道具屋)))

0	サスペンド
1	かえるさん
2	テール
3	元気玉
4	毒消し
5	気つけ薬
6	ばんのう薬
7	気つけ薬

(((武器屋)))

0	フェザーソード
1	ルーンスタッフ
2	ボーンスパッド
3	大盾
4	シルバーメイル
5	マグマのよろい
6	ノクトゴーグル
7	ポイゾンガード

(((道具屋)))

0	元気玉
1	毒消し
2	目薬
3	はなせ草
4	ばんのう薬
5	気つけ薬
6	なまズのいかり
7	ドメガ爆弾

(((武器屋)))

0	ダマスカスソード
1	ダマスカスメイル
2	ダマスカスヘルム
3	バリアリング
4	光のうでわ
5	タリスマン
6	せいれい石
7	ー

Monster & Boss

ブレス オブ ファイア IV
BREATH of FIRE
うつろわざるもの

怪物 & 頭目

基本資料一覧



怪物資料一覽

MONSTER DATA

類型／敵人的類型，某些特定類型的怪物會懼
怕攻擊性強的魔法或武器。
配件／沒有配件的怪物以「—」表示，有配件的則以數字表示，「8/1(100,100,0,0)」
其意義代表「配件HP/配件防禦力（攻擊
屬性hit數，傷害削減數）」。

道具2／可以偷取的道具，
括弧中的數字表示
到手的成功機率
道具1／偷去後掉落的道具

怪物圖片　　怪物名稱

No.
001　めだまグミ



[illegible]　BEAST
[illegible]　8/1(100,100,0,0)

[illegible]　しずく(1/8)
[illegible]　薬草(1/64)

HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
150	5	16	12	3	1	2	2	2	2
火	風	水	土	聖	精神	狀態異常	死	所持金	經驗值
2	2	2	2	5	2	0	2	6	8

是種只需要攻擊就能打倒的敵人，在六回合之間有很高的機率會使用「やすむ」來回復HP/AP，要是使它回復之後再打倒，就可以得到兩倍的經驗值。

【特技】「やすむ」

可習得的特技特別以紅字表示。

敵人初期七項能力值。

綠色系屬性耐性為由左至右為「火、風、水、土、聖、精神、狀態異常、死」。

紫色系耐性則為由左至右為敵人對「斬擊、射擊、魔法、吐息」的耐性值。

解說／說明對該敵人的特性、攻略情[illegible]

序章　覺醒者めざめしもの

出現小嘍囉怪物一覽

出現地點

No.
001　めだまグミ



[illegible]　BEAST
[illegible]　—

[illegible]　しずく(1/8)
薬草(1/64)

HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
150	5	16	12	3	1	2	2	2	2
火	風	水	土	聖	精神	狀態異常	死	所持金	經驗值
2	2	2	2	5	2	0	[illegible]	6	8

是種只需要攻擊就能打倒的敵人，在六回合之間有很高的機率會使用「やすむ」來回復HP/AP，要是使它回復之後再打倒，就可以得到兩倍的經驗值。

【特技】「やすむ」

No.
002　キャップ



[illegible]　BEAST
[illegible]　—

木の實(1/8)
薬草(1/64)

HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
170	13	18	10	9	1	2	2	2	2
火	風	水	土	聖	精神	狀態異常	死	所持金	經驗值
2	2	2	2	5	2	2	2	8	7

登場的敵人，要是我方什麼都不做，它使用防禦技「ぼけぼっけ」的機率會變多，要是它受到傷害就會開始攻擊了。要是有レッドキャップ在場就會聚集起來，「攻擊、防禦、速度」都會變成1.5倍，而「所持金、經驗值」也會變為1.5倍。

【特技】「ぼけぼっけ」

出現地點

No 003 ザウルス

BEAST —

元氣玉(1/8)
純元氣玉(1/64)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
5600	100	150	[illegible]	[illegible]	30	2	2	1	2

火	風	水	土	聖	精神	睡眠	死	所持金	經驗值
2	2	2	1	5	2	2	5	350	2000

【特技】「たべる」

具有反擊能力，平時會使用普通攻擊跟「たべる」來攻擊我方隊伍，不過要是和"たまご"或"金のたまご"一起出現，它會先吞下這些蛋再攻擊敵人。

No 004 メイジグミ

BEAST —

藥草(1/8)
知力の種(1/64)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
200	10	19	15	8	2	2	2	2	2

火	風	水	土	聖	精神	睡眠	死	所持金	經驗值
4	2	2	2	5	2	1	2	11	12

【特技】[illegible]

能夠使用僧侶學習的魔法「バム」，在序盤戰鬥中可說是十分難纏的。要是使它[illegible]之後再打倒的話，經驗值會變為2倍。

No 005 すなサソリ

INSECT —

目藥(1/4)
元氣玉(1/128)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
260	7	20	17	13	1	2	2	[illegible]	2

火	風	水	土	聖	精神	睡眠	死	所持金	經驗值
1	2	2	1	5	2	0	2	10	20

【特技】ツキツキ

一般會使用「ツキツキ」來攻擊，使用兩次「ツキツキ」以後，有50%的機率會逃走。要是被魔法攻擊則100%會逃走。

No 006 あばれゾンビ

DEMON —

バンダナ(1/16)
ガラスのドミノ(1/64)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
650	0	29	1	8	1	2	2	2	2

火	風	水	土	聖	精神	睡眠	死	所持金	經驗值
1	2	2	2	0	2	2	7	26	17

【特技】—

一開始會混亂。HP高而防禦力很低(＊1)，聖屬性很低，使用回復魔法可以給它很大的傷害。在[illegible]和"ネクロマンサー"一同出現的時候會提高若干的能力。("全部能力值"增為四倍，"所持金、經驗值"增為10倍)

No 007 ディープパープル

DEMON —

毒消し(1/2)
藥草(1/4)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
350	20	32	14	12	5	2	2	2	2

火	風	水	土	聖	精神	睡眠	死	所持金	經驗值
2	1	2	2	1	2	0	7	13	18

【特技】[illegible]

第一回合不會行動，第二回合以後會全身隱在霧中使出「瘴氣」，使用聖屬性的回復魔法可以給予傷害。

No 008 プチゴースト

DEMON —

ホッパー(1/16)
ねむり玉(1/16)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
230	12	30	20	8	10	2	2	0	2

火	風	水	土	聖	精神	睡眠	死	所持金	經驗值
2	2	2	2	1	2	7	7	50	20

【特技】「レイガ」

一開始會睡覺，醒來後有60%的機率會使用「レイガ」這招。因為它的外觀有點怪，與其使用物理攻擊，還不如用攻擊魔法來對付[illegible]，[illegible]使用這種魔法是沒有效果的。

No. 009 ツエツエパエ

[illegible] FLY
[illegible] —

[illegible] ツイスト(1/8)
[illegible] 赤消し(1/8)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
100	10	32	13	18	4	2	1	2	2
火	風	水	土	聖	精神	[illegible]	死	所持金	經驗值
1	1	2	4	5	2	2	2	15	45

【特技】『春擊』

具有回避能力(對斬擊和射擊有75%的機率會迴避)。有50%的機率會使用『春擊』，變成一對以後就會逃走。

No. 010 リビングアーマー

[illegible] MACHINE
[illegible] 8/1(100,100,0,0)

[illegible] ラプタークロー(1/16)
キュイラス(1/128)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
580	36	30	28	17	8	2	2	1	2
火	風	水	土	聖	精神	[illegible]	死	所持金	經驗值
2	2	2	2	5	2	7	7	55	80

【特技】『ワイルドスイング』

[illegible]『ワイルドスイング』[illegible]ラプタークロー[illegible]

No. 011 ガンヘッド

BEAST
[illegible] —

[illegible] 傷薬(1/8)
龍のウロコ(1/128)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
550	20	30	36	16	6	2	1	2	2
火	風	水	土	聖	精神	[illegible]	死	所持金	經驗值
2	1	2	5	5	2	2	2	50	75

【特技】『たいあたり』

防禦力高，有50%的機率會使用『たいあたり』。[illegible]

No. 012 レッドキャップ

[illegible] BEAST
[illegible] —

[illegible] 皮のこしまき(1/16)
ガラス製ドミノ(1/64)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
300	16	35	16	25	12	2	2	2	2
火	風	水	土	聖	精神	[illegible]	死	所持金	經驗值
2	2	2	2	5	[illegible]	2	[illegible]	25	42

【特技】『めいれい』、『デイル』

和キャップ和ブルキャップ一起出現的話就會使用『めいれい』，第二回合起會適當的使用『デイル』，剩下一隻的時候就會逃走。

No. 013 ふうせんグミ

[illegible] BEAST
[illegible] —

[illegible] 薬草(1/8)
[illegible] 元氣玉(1/64)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
320	5	38	14	13	1	2	2	2	2
火	風	水	土	聖	精神	[illegible]	死	所持金	經驗值
2	2	2	2	5	2	2	2	16	40

【特技】『ふくれる』

這種奇妙的敵人要是出現兩隻的話會以50%的機率使用『ふくれる』[illegible]若單獨出現則切換成威力全滿的[illegible]攻擊。在[illegible]的狀態下經驗值[illegible]為3倍。

No. 014 ドロロ

[illegible] BEAST
[illegible] —

[illegible] メタル(1/64)
[illegible] ぎんのスピナ(1/16)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
300	9	32	28	10	4	5	5	2	2
火	風	水	土	聖	精神	[illegible]	死	所持金	經驗值
1	5	7	1	5	2	5	[illegible]	50	60

【特技】『ネバネバ』、『マレクタ』

[illegible]斬擊或射擊[illegible]，[illegible]用[illegible]攻擊[illegible]它體內的水份，再使用斬擊、射擊來攻擊[illegible]。而還有"金屬片(メタル)"[illegible]1/4。[illegible]的敵人。不過，只使用水屬性的攻擊，它就會[illegible]自逃走。

No. 015 ボナペティ

BEAST

かえるちゃん(1/8)
かえるさん(1/128)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
580	18	38	21	16	40	2	2	2	8
火	風	水	土	聖	精神	[illegible]	死	所持金	經驗值
1	2	4	1	5	2	2	2	35	55

【特技】「おやすみなさい」、「たべる」

雖之是個溫馴的敵人，HP在50%以上就會使用「おやすみなさい」，[illegible]自行撤退。不過要是HP不滿50%就停不下了，底下來則會使用「たべる」來攻擊我方。

No. 016 ぐんたいコウモリ

BEAST

木の實(1/16)
—



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
8	45	45	14	33	2	2	0	2	2
火	風	水	土	聖	精神	[illegible]	死	所持金	經驗值
2	1	2	5	5	2	2	2	20	30

【特技】「シャドウウォーク」

在三回合之內，就算被攻擊或同伴被殺也不會有什麼反應。[illegible]一擊。另外HP在25%以下也會使用「シャドウウォーク」而100%會發動[illegible]的一擊。

No. 017 バンデット

HUMANOID
—

えんげつ刀(1/16)
藥草(1/2)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
500	10	37	22	18	12	2	2	2	2
火	風	水	土	聖	精神	[illegible]	死	所持金	經驗值
2	2	2	2	5	2	2	2	80	60

【特技】「シーザ」、「藥草」

第一回合有75%的機率會使用「シーザ」，第二回合[illegible]「藥草」，而且HP在1/4以下就會逃走，是個會[illegible]的敵人。

No. 018 キノコイド

PLANT
—

藥草(1/8)
ばんのう藥(1/64)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
420	35	38	13	30	25	2	2	2	2
火	風	水	土	聖	精神	[illegible]	死	所持金	經驗值
2	2	[illegible]	2	5	2	2	2	25	45

【特技】「ポワン」、「パウダー」、「ワイルドスイング」

第一回合有很高的機率會使用「ポワン」，第二回合以後則有50%的機率會使用「ポワン」或「パウダー」，不過要是剩下一隻就只會使用普通攻擊了。另外當[illegible]之後經驗值會成為3倍，不過似乎會使用「ワイルドスイング」。

No. 019 ゾンビマインド

DEMON
—

くさりかたびら(1/64)
くさったニク(1/64)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
1000	10	50	[illegible]	16	10	2	2	2	2
火	風	水	土	聖	精神	[illegible]	死	所持金	經驗值
2	2	2	2	0	2	2	7	32	65

【特技】「うそツキ」、「思いだす」

平常有50%的機率會使用「うそツキ」，當HP在1/4以下使用「うそツキ」的機率會提高至75%。且當HP[illegible]用「思い出す」。[illegible]ネクロマンサー一起出現的[illegible]所持金・經驗值[illegible]

No. 020 ゴキ

INSECT
—

しずく(1/8)
藥草(1/16)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
800	30	48	12	15	3	2	2	2	2
火	風	水	土	聖	精神	[illegible]	死	所持金	經驗值
1	2	2	2	5	2	4	2	30	70

【特技】「ジャンプ」

平時只會使用普通攻擊，但是當自己的HP為1/2，[illegible]就會使用「ジャンプ」逃跑。與其一隻隻打倒它們，倒不如以[illegible]一口氣打倒會比較好。

No 021 イエネズミ

BEASTー

[illegible] やすにく(1/16)
[illegible] サカナのお頭(1/64)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
380	30	45	12	45	8	2	3	2	2

火	風	水	土	聖	精神	[illegible]	死	所持金	經驗值
1	2	2	1	5	2	2	2	25	55

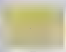
【特技】「かみつき」

那就會大批出現，第一回合使用「かみつき」的機率很高，把我方成員的防禦力削弱之後再一擁而上，要是它們之中有同伴死亡，或是HP在50%以下就會開始逃走，要是玩家們不想戰鬥就集中打倒一隻，若是想要經驗值就利用連續技一口氣打倒它們。

No 022 ピッキングラット

[illegible] BEAST
[illegible] ー

[illegible] 木の實(1/2)
つまようじ(1/2)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
100	36	90	50	90	8	5	5	5	5

火	風	水	土	聖	精神	[illegible]	死	所持金	經驗值
2	2	2	2	5	2	7	7	200	250

【特技】「ジャンプ」

[illegible]

No 023 トビケラ

[illegible] FLY
[illegible] 13/1(0,100,0,0)

[illegible] 必殺の炎(1/64)
[illegible] 火炎旋(1/64)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
3200	[illegible]	125	105	10	50	2	1	2	2

火	風	水	土	聖	精神	[illegible]	死	所持金	經驗值
0	1	2	5	5	2	2	[illegible]	800	1300

【特技】「烈火拳」、「バダーマ」

會使用「烈火拳」和「バダーマ」火炎攻擊的[illegible]

No 024 チビケラ

[illegible] FLY
[illegible] ー

[illegible] ー
[illegible] 火炎旋(1/128)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
2800	[illegible]	110	50	100	50	2	1	2	2

火	風	水	土	聖	精神	[illegible]	死	所持金	經驗值
2	1	2	5	5	2	2	2	800	1040

【特技】「ねらいうち」、「はいすいのじん」

[illegible]トビケラ[illegible]，因為它具有回避能力並時常會使用「ねらい撃ち」，所以最好以通常攻擊為主，HP在1/4[illegible]，另外[illegible]「はいすいのじん」[illegible]

No 025 カウントグミ

[illegible] BEAST
[illegible] ー

[illegible] りんご(1/8)
特攻藥(1/128)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
1000	50	52	[illegible]	200	3	2	2	2	2

火	風	水	土	聖	精神	[illegible]	死	所持金	經驗值
2	2	2	2	[illegible]	[illegible]	[illegible]	2	30	50

【特技】「レイガ」、「つらら」

在第一回合中會計算自己所接的連續技HIT數，[illegible]3HIT則攻擊力會提升20%，所持金及經驗值也會變成兩倍，受到5HIT、使用魔法會變成[illegible]的「つらら」，所持金及經驗值也會變成兩倍，[illegible]。

No 026 ウド

PLANT
[illegible] ー

[illegible] 木の實(1/4)
[illegible] とがったえだ(1/64)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
900	34	58	36	15	25	2	2	1	2

火	風	水	土	聖	精神	[illegible]	死	所持金	經驗值
5	2	2	0	5	2	2	2	65	140

【特技】「からぶり」、「つむじ風」

第二回合會[illegible]，第三回合會使用「つむじ風」，[illegible]「からぶり」，受到火屬性攻擊會變身為「ファイア・ウド」(火屬性的[illegible]會削弱75%)

No. 027 ファイアウド

PLANT
—

おこげ(1/16)
火の果實(1/64)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
900	36	62	36	30	50	2	2	2	2
火	**風**	**水**	**土**	**聖**	**精神**	**[illegible]**	**死**	**所持金**	**經驗值**
7	2	0	1	5	2	2	2	65	280

【特技】『バダム』、『バダーマ』

戰鬥一開始就會對自己使用『バダーマ』，而把四周的「ウド」都變成「ファイアーウド」，第3回合以後，會對我方使用『バダム』或是普通攻擊。

No. 028 ナッツファイター

HUMANOID
—

スクラマサクス(1/64)
木の實(1/8)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
120	20	60	42	70	15	2	2	2	2
火	**風**	**水**	**土**	**聖**	**精神**	**[illegible]**	**死**	**所持金**	**經驗值**
1	2	2	2	5	2	0	2	60	170

【特技】『ダブルヒット』、『ギガート』

具有回避能力，每一回合會使用『ダブルヒット』或『ギガート』。

No. 029 ナッツアーチャー

HUMANOID
—

フルフェイス(1/64)
木の實(1/16)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
110	120	60	42	80	25	[illegible]	2	2	2
火	**風**	**水**	**土**	**聖**	**精神**	**[illegible]**	**死**	**所持金**	**經驗值**
1	2	2	2	5	2	[illegible]	2	50	180

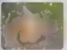
【特技】『ハサート』

具有迴避能力，另外它會使用「ハサート」，還具有"窺視"一擊的能力。

No. 030 ナッツシャーマン

HUMANOID
—

火薬玉(1/1)
木の實(1/8)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
100	20	56	25	1	35	2	2	2	2
火	**風**	**水**	**土**	**聖**	**精神**	**[illegible]**	**死**	**所持金**	**經驗值**
1	2	2	1	5	2	0	2	70	200

【特技】『バダム』

具有回避能力，在第一回合會使用「バダム」，不過要是把它身上的"道具0火藥玉"偷走就無法使用而改為普通攻擊；自第二回合後只會進行普通攻擊，另外它使用「バダム」之後身上的"火藥玉"就會消失。

No. 031 ファイアドレイク

HUMANOID
—

えんげつ刀(1/64)
火の果實(1/128)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
1000	30	60	38	1	50	2	2	1	2
火	**風**	**水**	**土**	**聖**	**精神**	**[illegible]**	**死**	**所持金**	**經驗值**
7	2	0	1	5	2	2	2	210	220

【特技】『バム』、『烈火拳』、『アブリフ』

會對前排攻擊進行反擊，另外要是受到水系攻擊的話HP會回復，攻擊力和防禦力都會變為1.3倍，並且能使用『烈火拳』。(只會提升一次體力)唯有HP在1/4以下會使用「アブリフ」。

No. 032 いねむりへいし

HUMANOID
—

藥草(1/8)
ガラスのドミノ(1/64)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
500	100	58	45	200	10	2	2	2	2
火	**風**	**水**	**土**	**聖**	**精神**	**[illegible]**	**死**	**所持金**	**經驗值**
2	2	2	2	5	2	2	2	100	200

【特技】『—』

開始會睡著，受到攻擊之後在下一回合他們就會跑走，必須在一輪攻擊之內打倒它，另外這種敵人是不會攻擊的。

No 033 キャタピラ

INSECT
—

木の實(1/8)
ばんのう薬(1/64)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
600	20	62	35	10	1	2	2	2	2
火	風	水	土	聖	精神	狀態異常	死	所持金	經驗值
1	2	2	0	5	2	2	2	50	90

【特技】「うそツキ」

會集中攻擊HP設低的我方角色，平時使用「うぞツキ」的機率為25%，不過，當HP在1/4以下使用機率就會提升至75%。因為它有集中攻擊的特性，最好趁早集中攻擊一口氣將它們擊潰，因為它攻擊的弱點以土屬性攻擊來對付，小心利用「めいれい」讓它們自相殘殺也可以輕鬆獲勝。

No 034 パトロール

HUMANOID
—

鐵のむねあて(1/64)
ローヌ(1/64)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
600	20	65	50	50	1	2	2	2	2
火	風	水	土	聖	精神	狀態異常	死	所持金	經驗值
2	2	2	2	5	2	2	2	80	220

【特技】「様子を見る」、「薬草」

守護沼澤之地的人。第一回合會使用「様子を見る」，跟它要錢，攻擊在下個回合就會對我方隊伍使用「リリフ」後逃走，攻擊他之後就要以普通攻擊來應戰。

No 035 ヘッドクラッカー

BEAST
—

木の實(1/8)
つばめのす(1/128)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
800	20	88	44	70	120	2	1	2	2
火	風	水	土	聖	精神	狀態異常	死	所持金	經驗值
2	1	2	5	5	2	2	2	75	240

【特技】「のうけずり」

第一回合有很高的機率會使用「のうけずり」，命中之後也會連續使用。「のうけずり」會削弱我方的魔法抵抗力，要注意在下一次出現敵人前的招數才行。受到此攻擊之後會降低50%，只剩下自己一隻會以很低的機率進行逃跑。

No 036 ビルボア

BEAST
—

皮のこしまき(1/16)
ガラスのドミノ(1/64)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
2500	20	65	25	[illegible]	1	2	2	2	2
火	風	水	土	聖	精神	狀態異常	死	所持金	經驗值
2	2	2	2	5	2	2	2	80	230

【特技】「はいすいのじん」

第一回合使用「はいすいのじん」的機率很高，第二回合以後會使用普通攻擊。因為多半會成群結隊的出現，所以是相當難纏的敵人，受到火屬性的攻擊之後會有50%的機率逃走。

No 037 ハチ

BEAST
10/1(100,100,0,0)

藥草(1/16)
せいどうのたて(1/1)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
800	34	38	30	20	15	4	4	2	2
火	風	水	土	聖	精神	狀態異常	死	所持金	經驗值
2	2	2	2	5	2	2	2	100	120

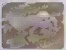
【特技】「ウィルドスイング」、「オーク 祈り」

來和克里亞村(キリア村)中事件戰鬥登場的ハチ有著同樣的能力。

No 038 ゾンビドクター

DEMON
—

けんぽうぎ(1/64)
ばんのう薬(1/16)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
1800	100	80	10	42	4	2	2	2	2
火	風	水	土	聖	精神	狀態異常	死	所持金	經驗值
2	2	2	2	0	2	2	7	90	260

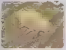
【特技】「うそツキ」、「パウダー」、「リフラル」

有很高的機率會使用「うそツキ」或「パウダー」，同伴或自己的HP在1/4以下就會回想起自己身為醫生的身份，對同伴們使用「リフラル」之後再回復，遊戲經歷到「ネクロマンサー」一起登場就會提升若干威力。(全部能力增為2.5倍，所持金及經驗值增為5倍)

No 039 ゴキゴッキ

INSECT
—

乘草(1/8)
元氣玉(1/64)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
900	70	80	25	75	50	2	2	2	2
火	風	水	土	聖	精神	狀態異常	死	所持金	經驗值
2	2	2	1	5	2	5	2	120	290

【特技】『あぶら』、『ジャンプ』

有很高的機率會在一開始就使用『ジャンプ』，和「ファイアドレイク」一起出現會使用『あぶら』來下降我方的火屬性值，除了『あぶら』外角色很好[illegible]。

No 040 ぬすっとコウモリ

BEAST
—

ストロー(1/16)
命のかけら(1/128)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
300	16	72	40	50	20	2	0	2	2
火	風	水	土	聖	精神	狀態異常	死	所持金	經驗值
2	1	2	6	5	2	2	2	80	180

【特技】『きゅうけつ』、『ネムリィ』

[illegible]第一回合會以很[illegible]『ネムリィ』或是『きゅうけつ』[illegible]有50%的機率會逃走，這種偷東西的敵人，要是把它身上的道具「ストロー」偷走，它就沒法進行攻擊了。

No 041 アイシクルピック

BEAST
—

みず玉(1/16)
ひょうがのかけら(1/128)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
1200	100	80	48	50	1	2	2	2	2
火	風	水	土	聖	精神	狀態異常	死	所持金	經驗值
0	2	7	2	5	2	2	2	160	320

【特技】『様子を見る』、『つらら』

疑心很重的敵人，第一回合會使用「様子を見る」，第二回合以後有50%的機率會進行普通攻擊或「様子を見る」。同伴中要是有人死亡，就會消耗自己HP的1/2來使用「つらら」展開攻擊。

No 042 ビルブル

BEAST
-

ロース(1/64)
プロテイン(1/128)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
780	20	80	40	50	25	2	[illegible]	[illegible]	2
火	風	水	土	聖	精神	狀態異常	死	所持金	經驗值
0	2	6	2	5	2	2	2	60	280

【特技】『ハウリング』

多半會集體出現，平時有25%[illegible]使用「ハウリング」，但是當HP在1/4以下使用「ハウリング」的機率就會提高為75%，要是我方無法使用全體攻擊就容易陷入危險。

No. 043 ブルーキャップ

BEAST
—

鳥のフン(1/4)
水玉(1/16)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
950	[illegible]	80	40	50	25	2	2	2	[illegible]
火	風	水	土	聖	精神	狀態異常	死	所持金	經驗值
1	2	4	2	5	2	2	2	40	150

【特技】『レイガ』

原初會聽從レッドキャップ的「めいれい」而專心進行攻擊，不過一旦HP在1/2以下[illegible]

No 044 バク

DEMON
--

—
魔法のかけら(1/128)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
100	8	84	50	60	10	[illegible]	2	2	2
火	風	水	土	聖	精神	狀態異常	死	所持金	經驗值
2	2	2	[illegible]	4	2	[illegible]	[illegible]	105	250

【特技】『バターマ』、『バドラーム』、『クレイゴル』、『ブレダ』、『ワーズ』、『アマリア』、『マレクダ』、『[illegible]』

雖然會使用強力的魔法，不過AP很少而造成許多魔法不會成功，[illegible]與有同伴使用『タクレマ』[illegible]AP提升5個的話，它就能順利的使用魔法了。另外在HP為1/2以下它也會[illegible]攻擊。

No 045 マインドバースト

DEMON
—

必勝はちまき(1/16)
魔法のかけら(1/64)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
800	16	42	10	12	35	3	2	2	2
火	風	水	土	聖	精神	狀態異常	死	所持金	經驗值
2	1	2	2	0	2	2	7	30	300

【特技】「ギュガガン」、「ブーカ」、「マレクタ」

不會使用普通攻擊，會以「ギュガガン」與「ブーカ」來削弱隊伍能力，AP在1/2以下會開始使用「マレクタ」，一旦受到聖屬性的攻擊就會退走。

No 046 マントル

BEAST
—

マグマのよろい(1/16)
必殺の炎(1/64)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
3200	600	220	150	120	80	2	2	[illegible]	2
火	風	水	土	聖	精神	狀態異常	死	所持金	經驗值
7	2	0	2	8	4	4	7	600	2200

【特技】「マグナ」、「バドラーム」、「バダーマ」、「バダム」、「バム」

有25%的機率會使用魔法，[illegible]「バドラーム」、「バダーマ」、「バダ[illegible]」、「バム」、「マグナ」[illegible]

No 047 カイン

BEAST
—

地雷玉(1/16)
純元氣玉(1/64)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
1000	50	220	310	120	[illegible]	2	4	2	2
火	風	水	土	聖	精神	狀態異常	死	所持金	經驗值
2	5	7	2	5	2	2	2	800	2000

【特技】「ブレダ」、「マジックボール」

它會發呆三回合之後再決定，不過要是受到土屬性攻擊就會變得活躍起來，並且使用「マジックボール」與「ブレダ」來攻擊。此外經驗值[illegible]為2.5倍。

No 048 ビルバオ

BEAST
—

マンモにく(1/16)
プロテイン(1/128)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
1700	80	210	160	125	1	2	2	2	[illegible]
火	風	水	土	聖	精神	狀態異常	死	所持金	經驗值
5	2	2	2	5	2	0	2	230	2800

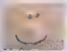
【特技】「あばれる」

有50%的機率會使用「あばれる」，HP在一半以下會因為憤怒而增加使用防禦的可能性。

No 049 グミブラック

BEAST
—

シャドウミックス(1/64)
デスおじや(1/64)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
2300	[illegible]	240	180	175	320	[illegible]	2	2	2
火	風	水	土	聖	精神	狀態異常	死	所持金	經驗值
2	2	2	2	4	2	2	6	550	3200

【特技】「バダム」、「ワース」、「あいうち」、「黒の炎」

會使用「バダム」與「ワース」之類的攻擊，當HP在1/4以下就會使用「あいうち」。[illegible]

No. 050 サイクロプス

HUMANOID
—

力の果實(1/64)
ギガンテス(1/8)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
10000	100	230	80	75	5	3	3	2	2
火	風	水	土	聖	精神	狀態異常	死	所持金	經驗值
2	2	2	2	6	2	2	6	200	3500

【特技】「オーガー斬り」、「あばれる」、「くうき祭ち」

手持棍棒、身裝鎧甲的巨人。在第二回合中就會使出"絕招"[illegible]「オーガー斬り」[illegible]「くうきうち」[illegible]出「あばれる」。(經驗值也增為1.5倍)

No 051 シャドウ

類型：HUMANOID　屬性：—

偷道具：バリーの果實(1/64)　掉道具：しこみドス(1/64)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
1500	90	170	105	90	100	2	2	1	2
火	風	水	土	聖	精神	混亂	死	所持金	經驗值
2	2	2	2	5	2	[illegible]	7	400	1500

【特技】「感謝」、「ねらいうち」

具有回避能力，在偶數回合會使用「感謝」而在奇數回合使用「ねらいうち」的機率為75%。特別是使用「ねらいうち」還會攻擊HP最低的我方角色。若隊伍角色的等級在50以上就一定會逃走。

No 052 クリエイター

類型：PLANT　屬性：—

偷道具：術會變動(1/2)　掉道具：おこげ(1/64)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
2800	100	140	75	50	100	2	2	2	2
火	風	水	土	聖	精神	混亂	死	所持金	經驗值
2	2	[illegible]	2	5	7	7	7	600	680

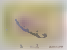
【特技】「バダム」

會說是與新臣之個早系等生成販人。受到炎屬性攻擊就會不斷吸作出"やけたプラグ"，受到[illegible]屬性攻擊時[illegible]。[illegible]受到物理攻擊之後都不會進行攻擊，唯一的攻擊方式是「バダム」。

No 053 ポップンクローラ

類型：INSECT　屬性：—

偷道具：テール(1/16)　掉道具：—



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
950	40	[illegible]	50	45	20	[illegible]	2	2	2
火	風	水	土	聖	精神	混亂	死	所持金	經驗值
1	2	2	0	5	2	2	2	60	260

【特技】「エアレイド」

有50%的機率會使用「エアレイド」。

No 054 バフォメット

類型：DEMON　屬性：—

偷道具：デスおじや(1/16)　掉道具：タリスマン(1/64)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
1300	40	86	50	45	20	[illegible]	2	2	2
火	風	水	土	聖	精神	混亂	死	所持金	經驗值
2	2	2	2	1	2	2	5	350	300

【特技】「ワース」、「ブーレイ」

會使用必殺之一擊或「ワース」的危險角色。HP在1/4以下使用魔法的機率會上升，要特別注意。受到聖屬性攻擊之後不但經驗值會增為3倍，而[illegible]也比較好對付。

No 055 ポチ

類型：MACHINE　屬性：—

偷道具：多發銃(1/64)　掉道具：メタル(1/64)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
1100	26	81	[illegible]	[illegible]	15	3	2	2	2
火	風	水	土	聖	精神	混亂	死	所持金	經驗值
2	2	1	5	5	2	6	7	0	330

【特技】「バダム」

受到水屬性攻擊之後會陷入混亂。另外還展現了[illegible]，它的[illegible]。不過三回合之後就會復元。[illegible]的特技打倒它，經驗值就會變成2倍，掉下"メタル"的機率也會變為1/4。不過偷取"多發銃"也會機率而變成"エザっ[illegible](1/2)"。

No 056 ポチキャスバル

類型：MACHINE　屬性：—

偷道具：多發銃(1/64)　掉道具：メタル(1/64)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
1300	100	95	55	75	15	3	2	2	2
火	風	水	土	聖	精神	混亂	死	所持金	經驗值
2	2	0	5	5	2	6	7	0	400

【特技】特技：「バダーマ」、「たいあたり」、「自爆」

每回合能力都會下降，所有的能力值也會逐漸減少20%(在三回合之內)，所以儘早打倒它會比較好。受到水系攻擊會混亂，[illegible]會在第三回合使出「自爆」。[illegible]的能力[illegible]2倍，[illegible]"メタル"的掉率變為1/4。不過偷取"多發銃"也會機率而變成"[illegible]クス(1/2)"。

No. 057 ヤエン

種族: HUMANOID
配合: —
道具: 毒熱(1/16)
道具: 毒消し(1/2)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
1000	100	93	30	60	15	2	2	1	2

火	風	水	土	聖	精神	[illegible]	死	所持金	經驗值
2	2	2	2	5	2	2	[illegible]	160	360

使用『蓄緊』之後會暫時進行「やすむ」。HP變成一半之後會使用一次攻擊。

【特技】「蓄緊」、「やすむ」

第三章 ながれ（潮流）

出現小嘍囉怪物一覽

出現地點

No. 058 みずふうせん

種族: DEMON
配合: —
道具: 水の果實(1/16)
道具: しずく(1/8)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
1300	30	96	56	60	13	2	1	2	2

火	風	水	土	聖	精神	[illegible]	死	所持金	經驗值
1	1	7	5	5	2	2	2	60	380

有50%的機率會使用「ふくれる」，不過要是受到水屬性攻擊之後，體內的水分會凍結而變得能使用「烈冰擊」，陷入盲目之後經驗值會變成2倍。

【特技】「ふくれる」、「烈冰擊」

No. 059 ドロシー

種族: BEAST
配合: —
道具: ねむり玉(1/8)
道具: かえるどの(1/128)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
800	56	88	52	35	1	2	2	2	2

火	風	水	土	聖	精神	[illegible]	死	所持金	經驗值
1	2	4	0	5	2	2	2	65	120

起初使用「ネムリィ」或「ポワン」的機率很高，不過兩回合後使出「おやすみなさい」的機率會逐漸提高，…

【特技】「ネムリィ」、「ポワン」、「おやすみなさい」

No. 060 レギオン

種族: DEMON
配合: —
道具: 元氣玉(1/8)
道具: プロテイン(1/128)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
120	40	85	80	45	30	3	3	1	2

火	風	水	土	聖	精神	[illegible]	死	所持金	經驗值
2	2	2	2	6	2	0	6	120	500

具有HP吸收能力，每次受到斬擊、射擊攻擊之後全部能力就會上升，經驗值也會增為1.2倍。因為它時常會用「ベボーバ」過招，若隨便提升它的能力，到我方的魔法被封住就很不妙了。

【特技】「ベボーバ」

No. 061 サルガシラ

種族: HUMANOID
配合: —
道具: いだてんのたび(1/64)
道具: 反擊の果實(1/16)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
1500	60	85	65	70	20	2	2	1	2

火	風	水	土	聖	精神	[illegible]	死	所持金	經驗值
2	2	2	[illegible]	5	2	4	4	280	500

具有反擊能力，要是部下"ヤエン"或同伴"サルガシラ"死掉的話，它就會使出「あばれる」，另外還會以「マスキング」封印住魔法來進行對它有利的肉搏戰。

【特技】「マスキング」、「あばれる」

No. 062 バッドコイル

BEASTㅤ元氣玉(1/16)ㅤ特攻藥(1/64)



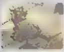
HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
1400	60	100	70	10	20	2	2	2	2
火	風	水	土	聖	精神	[illegible]	死	所持金	經驗值
1	2	4	2	5	2	2	2	80	310

【特技】『めいれい』、『かみつき』、『ギガート』、『ダール』

和"ドロシー"一起出現的時候，會懂得『めいれい』[illegible]，平時有50%的機率會使用上述『めいれい』以外的特技，剩下單獨一人的時候就會改用物理攻擊。

No. 063 ヘイケガニ

INSECTㅤ—ㅤオニカブト(1/64)ㅤ目藥(1/4)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
1200	40	100	[illegible]	40	10	2	2	1	2
火	風	水	土	聖	精神	[illegible]	死	所持金	經驗值
1	2	2	1	1	2	2	6	210	220

【特技】『ツキツキ』、『ダブルヒット』、『逆鱗祭』

這是敵人所使用的技巧，會依照己方所使用的連擊和HIT的數而定，『ツキツキ』→5HIT『ダブルヒット』→10HIT『逆鱗祭』[illegible]，它和"カブトガニ"不同的地方在於第二回合以後，防禦是會計算HIT的，就有時會是低值回復，受到影響在攻擊之後就會回復。

No. 064 ア

HUMANOIDㅤ--ㅤ神風玉(1/16)ㅤ風使いの杖(1/64)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
1400	15	105	60	20	50	[illegible]	2	[illegible]	2
火	風	水	土	聖	精神	[illegible]	死	所持金	經驗值
0	5	2	0	5	2	2	2	150	330

【特技】「シーザ」

HP在1/4以下就只會使用物理攻擊，在此之前會一直使用[illegible]。

No. 065 ウン

HUMANOIDㅤ—ㅤひょうがのかけら(1/16)ㅤサンダークラッカ(1/128)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
1600	20	105	60	1	10	2	2	2	2
火	風	水	土	聖	精神	[illegible]	死	所持金	經驗值
0	2	5	2	[illegible]	2	[illegible]	[illegible]	200	400

【特技】『レイギル』、『バイル』

使用連鎖技的敵人，和"ア"一起出現會使用『バイル』[illegible]被打倒以後，下回合才會使用『レイギル』。

No. 066 スイミンクラブ

INSECTㅤ13/0(100,100,0,0)ㅤねむり玉(1/16)ㅤフォーク(1/4)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
2600	80	130	80	60	40	2	2	0	0
火	風	水	土	聖	精神	[illegible]	死	所持金	經驗值
1	2	3	1	[illegible]	2	4	4	800	500

【特技】『マスイ』、『ギガート』、『たいあたり』

[illegible]「マスイ」[illegible]

No. 067 めだまタンク

DEMONㅤ—ㅤ知力の種(1/16)ㅤ知力の實(1/64)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
1500	1000	110	75	90	50	2	1	2	2
火	風	水	土	聖	精神	[illegible]	死	所持金	經驗值
[illegible]	1	2	5	5	[illegible]	2	7	230	430

【特技】『タクレマ』、『リフラル』、『自爆』

它可稱得上是[illegible]，平常會使用『タクレマ』來補充同伴的AP，當發現同伴的HP在1/2以下，它就會使用『リフラル』，當它只剩下自己一人，就會進行『自爆』。

No 068 ソリッドシールド

MACHINE
—

まもりの果實(1/16)
バックラー(1/64)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
1300	20	120	60	200	30	5	5	0	2
火	風	水	土	聖	精神	狀態異常	死	所持金	經驗值
2	2	2	4	5	[illegible]	[illegible]	2	250	780

【特技】「カウンター」

第一回合有很高的機率會使用「カウンター」，第二回合以後使用「カウンター」的機率有50%。對斬擊、射擊的耐性很高，就是說我們的實力還不多，對它使用反擊只會遇到麻煩的反擊。使用魔法來對付它吧。

No 069 マジックシールド

BEAST
—

賢者の果實(1/16)
バックラー(1/64)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
1300	100	120	60	200	30	1	1	5	2
火	風	水	土	聖	精神	狀態異常	死	所持金	經驗值
2	2	2	4	5	2	2	2	350	600

【特技】「おかえし」

第一回合有很高的機率會使用反彈魔法的「おかえし」；第二回合以後使用「おかえし」的機率有50%……[illegible]

No 070 ファイアクイーン

INSECT
15/0(100,100,0,0)

火の果實(1/16)
バックラー(1/16)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
2000	50	105	70	75	15	2	2	1	2
火	風	水	土	聖	精神	狀態異常	死	所持金	經驗值
4	2	0	2	5	2	2	2	430	840

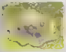
【特技】「烈火拳」、「バダーマ」、「オーガー斬り」

會被用自己防禦去通攻擊，在說明之前，有很高的機率會使用「烈火拳」、「バダーマ」這類的攻擊。這個時候以後就會使用「オーガー斬り」之類自己獨特的攻擊方式。另外受到的傷害了，經驗值會變成1.5倍，可是身上的バックラー也會消失。

No 071 マッドタール

BEAST
—

メタル(1/64)
よごれたタイヤ(1/8)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
600	50	125	8	88	50	5	5	2	2
火	風	水	土	聖	精神	狀態異常	死	所持金	經驗值
0	5	1	2	5	2	2	2	120	650

【特技】「あぶら」、「ネバネバ」、「ストーム」、「ブーカ」

和"ファイアクイーン"一起出現的時候，在前兩回合會使用「あぶら」。除此之外的情況有50%的機率會使用「ストーム」、「ブーカ」、「ネバネバ」。另外它對火屬性很弱，受到火屬性攻擊以後體內的油脂就會飛出來，防禦射擊會比較容易命中，而下メタル的機率也提昇為1/4。

No 072 マンドスクラッチ

INSECT
—

ガラスのはへん(1/8)
ガイアクロー(1/64)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
1800	5	125	75	40	58	3	3	1	2
火	風	水	土	聖	精神	狀態異常	死	所持金	經驗值
1	0	6	5	5	2	2	2	450	700

【特技】「熱砂拳」、「ストーム」

受到水屬性攻擊之後，起回合有很高的機率會使用「ストーム」。其他時候則有50%的機率會使用「熱砂拳」。

No 073 スプラッシュ

INSECT
—

抜くず(1/64)
ひょうがのかけら(1/64)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
1000	40	110	75	60	35	3	3	1	2
火	風	水	土	聖	精神	狀態異常	死	所持金	經驗值
1	0	[illegible]	4	5	2	2	[illegible]	280	500

【特技】「レイガ」

和"サンドスクラッチ"一起出現，在偶數回合中會對同伴"サンドスクラッチ"使用「レイガ」，在奇數回合中會對主角們展開攻擊。要是只剩下自己一人就會逃走。

No 074 ラフレシア

PLANT
—

元氣玉(1/8)
ばんのう薬(1/16)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
1600	80	88	60	65	40	2	2	2	2
火	**風**	**水**	**土**	**聖**	**精神**	**細胞**	**死**	**所持金**	**經驗值**
0	2	4	1	5	2	2	2	120	700

第一回合有很高的機率會使用「ほうし」或「パウダー」，第二回合以後會使用「たべる」或「光合成」。

【特技】「ほうし」、「パウダー」、「たべる」、「光合成」

No 075 マンドラゴラ

PLANT
—

くちチャック(1/16)
はなせ草(1/8)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
1700	[illegible]	90	62	1	40	2	2	2	2
火	**風**	**水**	**土**	**聖**	**精神**	**細胞**	**死**	**所持金**	**經驗值**
0	2	4	1	5	2	5	7	300	450

受到斬擊或射擊攻擊之後，在下一回合中必定會使用「ハウリング」，此外其他場合只會使用普通攻擊。

【特技】「ハウリング」

No 076 フレグランス

PLANT
—

ねむり玉(1/16)
リッチマード(1/128)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
1500	80	[illegible]	70	60	[illegible]	2	2	2	2
火	**風**	**水**	**土**	**聖**	**精神**	**細胞**	**死**	**所持金**	**經驗值**
0	2	5	1	5	2	4	2	700	350

偶數回合使用「スイートブレス」，奇數回合使用「ネムリィ」的機率[illegible]，另外要是HP在1/2以下就會使用「たべる」或「光合成」。

【特技】「スイートブレス」、「ネムリィ」、「たべる」、「光合成」

No 077 リザードマン

HUMANOID
—

バックラー(1/16)
フィランギ(1/128)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
1700	100	132	75	80	50	2	2	1	2
火	**風**	**水**	**土**	**聖**	**精神**	**細胞**	**死**	**所持金**	**經驗值**
2	4	2	0	5	2	2	2	420	1000

團隊戰鬥作戰，經常會同時出現許多隻，第一回合有很高的機率會使用「ミカテクト」先提高防禦力，第二回合以後再使出「烈風擊」、「ダブルヒット」，另外遇到敵人時或是自身HP在1/2以下連「リフラル」都能使用。

【特技】「ダブルヒット」、「烈風擊」、「ミカテクト」、「アブリフ」

No 078 どくキノコ

PLANT
—

毒消し(1/2)
ばんのう薬(1/16)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
1800	35	128	80	50	60	[illegible]	[illegible]	2	2
火	**風**	**水**	**土**	**聖**	**精神**	**細胞**	**死**	**所持金**	**經驗值**
2	2	2	2	[illegible]	2	4	2	230	600

使用「ほうし」的機率很低，但是受到斬擊或射擊之後使用的機率就會提升至75%，使它自身之後經驗值會變成3倍，所使用的魔法也會改成「ねらいうち」。

【特技】「ほうし」、「ねらいうち」

No. 079 ジェネレーター

BEAST
—

メタル(1/16)
サンダークラッカ(1/64)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
1500	400	125	70	1	15	2	2	2	2
火	**風**	**水**	**土**	**聖**	**精神**	**細胞**	**死**	**所持金**	**經驗值**
0	7	7	0	6	4	7	7	800	700

所使用的魔法會根據自身HP依「バパル」>「パル」>「シーザ」「レイガ」的順序改變。每次受到風屬性攻擊經驗值就會增為1.2倍，金錢會增為1.5倍；受到水屬性的話所持金會變為1.2倍[illegible]，攻擊力與HP會增為1.2倍[illegible]，另外經過5回合之後有50%的機率會逃走。

【特技】「バパル」、「パル」、「シーザ」、「レイガ」

No 080 ふうせんバクダン

DEMON
--

元気玉(1/16)
ドメゲ爆弾(1/16)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
1000	65	100	150	1	30	2	0	1	2
火	風	水	土	聖	精神	睡麻痺	死	所持金	經驗值
2	1	2	5	5	2	2	2	300	1100

【特技】「エアレイド」、「カチクト」、「自爆」

原本就具有很堅硬的外殼，再加上「カテクト」之後更是硬上加硬，使用斬擊、射擊的攻擊很難傷害到它的。它且受到HP在1/2以下它就會『自爆』，對付這種類型的敵人最好運用魔法一口氣打倒。

No 081 ミミック

DEMON
--

知力の実(1/64)
リッチマード(1/16)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
[illegible]	100	130	600	999	5	5	5	7	7
火	風	水	土	聖	精神	睡麻痺	死	所持金	經驗值
[illegible]	6	[illegible]	6	5	7	7	7	500	1000

【特技】「かみつき」、「ネムリィ」、「ボワン」、「ベボーパ」

具有回避能力，雖然[illegible]它不會逃走，不過之後[illegible]。另外[illegible]中它一次，經驗值及金錢都會上昇2倍。

No 082 マリオネッター

FLY
--

ばんのう薬(1/8)
シャドウミックス(1/16)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
800	100	140	70	120	40	2	1	2	2
火	風	水	土	聖	精神	睡麻痺	死	所持金	經驗值
2	1	2	5	5	5	5	6	200	1000

【特技】「うそツキ」、「惡夢」、「マスイ」、「マスキング」

雖然它本人打算躲在旁邊偷偷使用狀態異常的輔助「惡夢」「マスイ」「うそツキ」「マスキング」，不過，[illegible]一部分的話，就[illegible]デコイ先被打倒，它就會逃走。

No 083 デコイ

FLY
—

くらチャック(1/16)
ダンサー(1/8)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
2500	10	128	70	110	1	2	1	2	2
火	風	水	土	聖	精神	睡麻痺	死	所持金	經驗值
2	1	2	5	5	2	2	2	150	880

【特技】「うそツキ」

有很[illegible]會使用『うそツキ』，要是マリオネッター先被打倒，下回合它就會混亂，經驗值也會變成1.5倍。

No 084 ボルトアーチャー

HUMANOID
—

まがったネジ(1/16)
はやてのふく(1/64)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
200	70	130	90	100	40	2	2	2	2
火	風	水	土	聖	精神	睡麻痺	死	所持金	經驗值
2	2	2	2	5	2	2	2	250	850

【特技】「のうけずり」、「ダブルヒット」、「みだれうち」

具有回避能力，有50%的機率會使用『ダブルヒット』或是『のうけずり』。同伴中有人被打倒，就會[illegible]使出『みだれうち』，[illegible]也會提升為1.5倍，經驗值也增為1.5倍。

No 085 ボルトファイター

HUMANOID
—

まがったネジ(1/16)
フェザーソード(1/64)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
200	70	200	80	120	80	2	2	2	2
火	風	水	土	聖	精神	睡麻痺	死	所持金	經驗值
2	2	2	2	5	2	2	[illegible]	180	850

【特技】「マスイ」「デイル」

具有回避能力，使用『マスイ』或『デイル』的機率很高，要是同伴中有人被打倒，它的攻擊力就會升為1.2倍，經驗值也隨之提升為1.5倍。

No. 086 エッグカンパニー

DEMON
—

知力の種(1/64)
プロテイン(1/64)



HP	AP	攻撃力	防御力	早さ	賢さ	斬撃	射撃	魔法	吐息
2000	60	150	100	35	40	2	2	2	2
火	風	水	土	聖	精神	状態異常	死	所持金	経験値
2	2	2	1	5	2	2	2	350	1100

【特技】「たまご」、『ダブルヒット』、『マジックボール』

第一回合有50%的機率會使用「たまご」。接下來有50%的機率會使用『ダブルヒット』、『マジックボール』或是「たまご」。此外，要是"ザウルス"使用「たべる」把它吞下去，它就會開始攻擊"ザウルス"直到遭受其他攻擊為止。

No. 087 きんのたまご

DEMON
—

光のうでわ(1/64)
ディバインヘルム(1/128)



HP	AP	攻撃力	防御力	早さ	賢さ	斬撃	射撃	魔法	吐息
2500	60	152	130	350	40	2	2	2	2
火	風	水	土	聖	精神	状態異常	死	所持金	経験値
2	2	2	1	5	5	5	4	10000	800

【特技】『大防御』、「たまご」

很値錢的敵人，不過要是使用斬擊或射擊打中它的黃金蛋殼，可取得的金額就會減半。第一回合必定會使用「たまご」，第二回合起每回合的逃走機率會上升25%(最多升至50%)，而且還會使用『大防禦』來保護自己。另外，要是"ザウルス"使用「たべる」把它吞下去，它就會逃走。

No. 088 ガーディアン

MACHINE
20/10(100,100,0,0)

鐵くず(1/64)
連發銃(1/128)



HP	AP	攻撃力	防御力	早さ	賢さ	斬撃	射撃	魔法	吐息
2500	30	165	100	80	10	165	100	80	10
火	風	水	土	聖	精神	状態異常	死	所持金	経験値
2	2	0	2	5	2	7	7	450	1600

【特技】『ダブルヒット』、『3連撃』

第一回合使用普通攻擊，第二回合使用『ダブルヒット』，第三回合使用『3連擊』。第四回合以後有25%的機率會使用防禦，其他則會還擊或『3連擊』。另外要是受到幾次斬擊，因為攻擊，阿克拉斯腰部先之後它就會壞掉(=零件被破壞)，這時受到的損傷也會變大。

No. 089 チョパムプレート

MACHINE
—

マスドライバー(1/128)
チョパムプレート(1/2)



HP	AP	攻撃力	防御力	早さ	賢さ	斬撃	射撃	魔法	吐息
10000	30	250	10	100	50	7	7	7	7
火	風	水	土	聖	精神	状態異常	死	所持金	経験値
6	6	6	6	6	7	7	7	5000	4000

【特技】「バドラーム」、「ドギガ」

必須在一回合之中打倒的敵人。它在第三回合會完全停止行動，要等才能命中它。此外的其他回合它都呈無敵狀態，第一回合會使用「バドラーム」，第二回合會使用「ドギガ」，到了第四回合就會逃走。

No. 89-1 エリミネーター

MACHINE
—

メタル(1/16)
連發銃(1/128)



HP	AP	攻撃力	防御力	早さ	賢さ	斬撃	射撃	魔法	吐息
3000	300	160	100	100	45	2	2	1	8
火	風	水	土	聖	精神	状態異常	死	所持金	経験値
2	5	5	4	5	2	7	7	350	1800

【特技】「カテクト」、「ギガート」、「バリア」、『くうきうち』

第一回合必定會使用「カテクト」，第二回合會使用「ギガート」，第三回合則使用「バリア」，第四回合以後使用『くうきうち』直到…，後攻擊力與防禦會提升1.2倍，經驗値會提升1.5倍。

No. 090 バーサーカー

MACHINE
—

メタル(1/8)
まがったネジ(1/2)



HP	AP	攻撃力	防御力	早さ	賢さ	斬撃	射撃	魔法	吐息
1500	100	160	90	1	30	2	2	1	2
火	風	水	土	聖	精神	状態異常	死	所持金	経験値
2	5	5	4	5	2	5	7	200	1000

【特技】「バル」

一開始就故障的敵人，要是不攻擊它，它就會毫無動作直到第三回合再逃走。只要受到任何攻擊就會對同伴(生還臣エリミネーター)使用「バル」來提升能力，要是挨3回攻擊之後就會回復性能，並對我方隊伍使用「バル」。

091 サイクルグミ

種類 BEAST ／ —

道具 属性ミックス(1/64)
属性ミックス＋(1/128)



HP	AP	攻撃力	防御力	早さ	賢さ	斬撃	射撃	魔法	吐息
2000	800	160	85	60	20	2	2	2	2

火	風	水	土	聖	精神	状態異常	死	所持金	経験値
※	※	※	※	※	※	※	※	300	1000

【特技】
火(紅グミ)：「バム」、「ほむらばしら」
風(綠グミ)：「つむじ風」、「シェーザ」
水(藍グミ)：「レイガ」、「つらら」
土(黑グミ)：「ブーレイ」、「お立ち台」
※其各屬性可變化，請參考此特技欄。

依各自的顏色而有50%的機率會使用上述的特技。要是受到弱點屬性攻擊，就會變成該種屬性的"サイクルグミ"。在其他的情形下，每戰回合會以"火變風"、"風變水"、"水變土"、"土變火"的順序變化成另一種"サイクルグミ"

092 ギデオンアーマー

種類 MACHINE ／ 16/2(100,100,0,0)

道具 ブレインスタン(1/64)
ギデオンスーツ(1/64)



HP	AP	攻撃力	防御力	早さ	賢さ	斬撃	射撃	魔法	吐息
3500	600	162	120	35	40	2	2	1	2

火	風	水	土	聖	精神	状態異常	死	所持金	経験値
2	2	2	2	5	2	7	7	280	1800

【特技】「ブーレイ」、「気合ため」、「ワイルドスイング」

第一回合必定使用「氣合ため」，以後偶數回合會用「氣合ため」、「ブーレイ」或「ワイルドスイング」，奇數回合進行普通攻擊。記它的盔甲打壞(零件被破壞)就無法得到"ギデオンスーツ"，要是偷走"ブレインスタン"之後攻擊力會下降20%。

093 ガンガンヘッド

種類 BEAST ／ —

道具 不死の果實(1/8)
命のかけら(1/64)



HP	AP	攻撃力	防御力	早さ	賢さ	斬撃	射撃	魔法	吐息
1600	20	175	140	20	[illegible]	2	1	1	[illegible]

火	風	水	土	聖	精神	状態異常	死	所持金	経験値
2	1	2	5	5	2	2	2	130	1100

【特技】「あいうち」、「様子を見る」

有50%的機率會使用「様子を見る」或普通攻擊。同伴被打倒或受到斬擊、射擊攻擊之後就會使用「あいうち」，最好使用魔法來打倒它。要是放著3回合都不管它，就不再使用「様子を見る」了。

094 しをまねき

種類 DEMON ／ 25/1(75,50,0,0)

道具 デスのじや(1/16)
ファイナルブロー(1/64)



HP	AP	攻撃力	防御力	早さ	賢さ	斬撃	射撃	魔法	吐息
2500	40	190	130	70	50	2	2	0	2

火	風	水	土	聖	精神	状態異常	死	所持金	経験値
2	2	3	2	4	4	4	6	350	2200

【特技】「ワース」、「逆鱗撃」、「シェーザ」、「ふくれる」

除了反擊能力之外，還會使出"驚悸"之一擊。一開始只有50%的機率會使用「ワース」，隨著HP的下降而會提高「逆鱗撃」的使用機率。要是把零件「刺刀(ハサミ)」給破壞掉，它就會失去必殺能力而使用「ふくれる」進行全體攻擊，不過要是見刃被破壞之後就無法得到"ファイナルブロー"了

095 ボルトシャーマン

種類 HUMANOID ／ —

道具 まがったネジ(1/16)
さんかくぼうし(1/64)



HP	AP	攻撃力	防御力	早さ	賢さ	斬撃	射撃	魔法	吐息
200	120	125	80	120	[illegible]	2	2	2	2

火	風	水	土	聖	精神	状態異常	死	所持金	経験値
2	2	2	2	5	2	2	[illegible]	230	900

【特技】「シェーザ」、「レイギル」、「シェザーガ」、「グレイブル」、「ペポーパ」

具有回復能力，和其他"ボルト"系的同伴一起出現時，會先使用「ペポーパ」。要是沒有其他"ボルト"系的同伴在場，則會使用「レイギル」或「シェーザ」。第二回合以後有50%的機率會使用「シェーザ」或「レイギル」。同伴被打倒以後使用特技的等級會提升一級而使用「グレイブル」及「シェザーガ」，經驗值也會增為1.5倍。

No. 096 スカベンジャー

BEAST
—

元氣玉(1/2)
純元氣玉(1/64)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
4000	100	215	160	50	170	2	2	0	2
火	風	水	土	聖	精神	[illegible]	死	所持金	經驗值
2	2	2	1	5	2	2	2	220	2500

【特技】「ジャンプ」、「たいあたり」

有同伴的時候會精神百倍的使用「ジャンプ」或普通攻擊，另外還具有反擊能力；要是變成單獨一人的情形下，使用防禦或逃走的可能性就會上升，也會失去反擊能力，攻擊則會變成「たいあたり」。

No. 097 ランプキン

PLANT
—

けんこうの果實(1/16)
知力の種(1/64)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
3300	100	220	100	999	50	2	2	2	2
火	風	水	土	聖	精神	[illegible]	死	所持金	經驗值
2	2	2	2	5	2	2	2	300	1400

【特技】「ふくれる」、「ヤブリク」

具有反擊能力，起初會呈現毒、麻痺、沉默狀態。要是對它使用「しずく」或「つきしずく」的話，它會對玩家使用「ヤブリク」作為報答，下一回合就會離開。因之要是不治癒它，它則會使用「ふくれる」攻擊來報仇。

No. 098 ムツバ

HUMANOID
—

屬性ミックス+(1/64)
スライサー(1/128)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
3800	110	220	100	95	58	2	2	1	2
火	風	水	土	聖	精神	[illegible]	死	所持金	經驗值
2	2	2	2	5	2	2	2	450	2000

【特技】「ダブルヒット」、「烈火拳」、「烈風拳」、「烈冰拳」、「烈碎拳」、「神拳」

具有反擊能力，普通攻擊只會使出「ダブルヒット」，對它使用屬性攻擊之後，它還會使出對應反屬性的攻擊。(火「烈火拳」、風「烈風拳」、水「烈冰拳」、土「烈碎拳」、聖「神拳」)

No. 099 カゲバシリ

HUMANOID
—

つまようじ(1/4)
スニークシューズ(1/64)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
4000	86	215	100	16	[illegible]	2	2	1	2
火	風	水	土	聖	精神	[illegible]	死	所持金	經驗值
2	2	2	2	5	2	2	2	380	2300

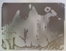
【特技】「シャドウウォーク」、「ハサート」

第一回合有很高的機率會使用「ハサート」，第二回合以後有50%的機率會使用「シャドウウォーク」，不過要是把「つまようじ」偷走，它就只會使用普通攻擊了。

No. 100 ホシヨミ

HUMANOID
—

知力の種(1/64)
シャーマンリング(1/128)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
5500	30	190	85	75	200	2	2	1	[illegible]
火	風	水	土	聖	精神	[illegible]	死	所持金	經驗值
2	2	2	2	5	2	2	4	800	2200

【特技】「魔法ため」、「思いだす」、「チャクラ」

偶數回合會使用「魔法ため」，奇數回合會使用「思いだす」。AP在1/2以下則會使用「チャクラ」來回復AP。

No. 101 カロン

DEMON
—

デスサイズ(1/64)
スターライト(1/128)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
5000	100	200	95	3	15	2	2	2	2
火	風	水	土	聖	精神	[illegible]	死	所持金	經驗值
2	2	[illegible]	2	4	2	2	7	800	3000

【特技】「みだれ撃ち」、「咒詛」、「グレイブル」、「レイギル」

會跟出"哥根"另一隻，會是和"アクイ"一起出現。"アクイ"在場的時候魔力會強化而使出「咒詛」、「グレイブル」、「みだれうち」，因為動作也會變為兩倍，剩下獨自一人的時候會失去魔力，魔法使用率也降至50%以下，使用魔法時魔力量下降後的「みだれうち」及「レイギル」回數會回復原狀。

102 アクイ

DEMON
—

パワーフード(1/128)
プロテイン(1/128)



HP	AP	攻撃力	防御力	早さ	賢さ	斬撃	射撃	魔法	吐息
999	45	180	90	110	250	2	1	2	2
火	風	水	土	聖	精神	[illegible]	死	所持金	経験値
2	1	2	5	1	4	4	7	20	450

【特技】「ソードブレイカー」、「かみつき」、「ネバネバ」、「ボワン」

會使出"鐵恨"的一擊，跟會讓一起出現的"カロン"、"バシュラ"、"アームストロング"提升威力。本身有50%的機率會使用「ボワン」、「ソードブレイカー」、「かみつき」、「ネバネバ」。

103 オロチ

DEMON
—

純元氣玉(1/16)
命のバングル(1/128)



HP	AP	攻撃力	防御力	早さ	賢さ	斬撃	射撃	魔法	吐息
3500	480	160	120	50	300	3	3	1	2
火	風	水	土	聖	精神	[illegible]	死	所持金	経験値
2	2	2	2	6	2	0	7	380	2500

【特技】「[illegible]レイ」、「ペボーバ」、「ふくれる」

具有HP回復能力。每次受到物理攻擊之後全部能力(攻擊、防禦、智慧、速度、HP上限)都會提高10%，經驗值每次也會增加1.2倍。

104 バシュラ

DEMON
—

[illegible]馬刀(1/64)
ミストターマー(1/64)



HP	AP	攻撃力	防御力	早さ	賢さ	斬撃	射撃	魔法	吐息
6000	300	230	110	100	20	[illegible]	2	2	2
火	風	水	土	聖	精神	[illegible]	死	所持金	経験値
2	2	2	2	5	2	2	7	400	3500

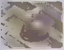
【特技】「3連擊」、「ワース」、「バドラーム」

當"アクイ"在場的時候會得HP回復能力，魔法使用率也會升高，取得經驗值會變成兩倍。但是剩下獨自一人之[illegible]會失去HP回復能力，同時魔法使用率會下降至50%，經驗值也[illegible]。

105 こどもグミ

BEAST
—

リンゴ(1/4)
とがったえだ(1/16)



HP	AP	攻撃力	防御力	早さ	賢さ	斬撃	射撃	魔法	吐息
2800	50	195	110	70	999	2	2	2	2
火	風	水	土	聖	精神	[illegible]	死	所持金	経験値
2	[illegible]	2	2	5	2	[illegible]	2	300	1700

【特技】「[illegible]」、「あいうち」

有50%的機率會使用『バム』，不過因為它的智力很高，所以就連『バム』也會帶來意想不到的嚴重傷害。另外要是同伴中有人死亡它就會使用「あいうち」這招，是種相當危險的敵人。當HP在1/2以下的時候偶爾也會逃走。

106 グミナース

BEAST
—

リンゴ(1/4)
遠元氣玉(1/64)



HP	AP	攻撃力	防御力	早さ	賢さ	斬撃	射撃	魔法	吐息
1200	200	200	90	135	200	2	2	[illegible]	2
火	風	水	土	聖	精神	[illegible]	死	所持金	経験値
2	2	2	2	5	1	[illegible]	2	250	400

【特技】「リフラル」

基本上只會使用防禦。同伴的HP在1/2以下就會使用「リフラル」。剩下自己一人就會表示投降，先對玩家使用「リフラル」之後下一回合逃走

107 グミオウ

BEAST
—

リンゴ(1/2)
グミ王の剣(1/128)



HP	AP	攻撃力	防御力	早さ	賢さ	斬撃	射撃	魔法	吐息
15000	200	200	115	200	100	[illegible]	2	2	2
火	風	水	土	聖	精神	[illegible]	死	所持金	経験値
2	2	[illegible]	2	6	4	4	7	1000	3000

【特技】「メガ」、「バル」、「ストーム」、「グレイブ」、「ギガ[illegible]」、「バルハラー」、「メコム」、「ふくれる」

[illegible]「ストーム」、「グレイブ」[illegible]"リンゴ"[illegible]「ドメガ」、[illegible]」、「メコム」、「ふくれる」[illegible]。

No. 108 フウインシ

HUMANOID
—

天使のむねあて(1/128)
スピリットリング(1/128)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬撃	射撃	魔法	吐息
600	300	200	230	15	130	5	5	0	2
火	風	水	土	聖	精神	[illegible]	死	所持金	經驗值
6	6	6	6	4	7	7	7	400	3000

【特技】「バダーマ」、「シェーザ」、「レイギル」、「ブレダ」、「魔法ため」、「ギュガガン」

防禦力很高，可以將物理攻擊減輕75%，對屬性攻擊則是100%防禦。受到屬性攻擊之後，同一回合之內對於這種屬性的抵抗力就會消失，所以在同一回合內前[illegible]使用同一屬性攻擊，就可以輕而易舉[illegible]就會容易得多。

No. 109 ゲッコウ

HUMANOID
—

龍のウロコ(1/16)
アセンシオン(1/128)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬撃	射撃	魔法	吐息
4500	120	230	120	110	300	[illegible]	2	1	2
火	風	水	土	聖	精神	[illegible]	死	所持金	經驗值
2	2	2	2	[illegible]	2	2	2	20	3800

【特技】「うそツキ」、「ミカテクト」、「せんざり」、「3連撃」、「リフラル」

頗強的頭目級，[illegible]果然是個難纏，第一回合有很高的機率會使用「ミカテクト」，第二回合以後則會使用「せんざり」或「3連擊」等強力的[illegible]攻擊，另外要是HP在1/2以下就會使用「リフラル」，是很棘手的敵人。

No. 110 ガシャドクロ

DEMON
—

反撃の素質(1/64)
知力の種(1/64)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬撃	射撃	魔法	吐息
3000	180	230	105	500	70	2	2	2	2
火	風	水	土	聖	精神	[illegible]	死	所持金	經驗值
2	2	2	2	4	4	7	7	250	2800

【特技】「おかえし」、「カウンター」、「マグナ」

偶數回合會使用能防止魔法損傷75%的「おかえし」，奇數回合則會使用能防止物理攻擊75%的「カウンター」。另外不論奇數偶數回合，有1/4的機率會使用「マグナ」。

No. 111 トウコツ

DEMON
—

ウロボロス(1/64)
魔法のかけら(1/64)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬撃	射撃	魔法	吐息
5000	130	230	130	50	3	2	2	2	2
火	風	水	土	聖	精神	[illegible]	死	所持金	經驗值
2	2	2	2	4	2	7	7	380	3000

【特技】「キリエ」、「ワース」、「グレイゴル」

會使出"痛恨"的一擊。和"タクヒ"一起登場時，在第二回合會使用「キリエ」。第三回合以後如果"タクヒ"不在了，有很高的機率會使用「グレイゴル」或「ワース」。

No. 112 タクヒ

DEMON
—

ストロー(1/16)
まどわずのかぶと(1/64)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬撃	射撃	魔法	吐息
700	180	230	120	100	250	2	2	2	2
火	風	水	土	聖	精神	[illegible]	死	所持金	經驗值
2	1	2	5	4	2	2	7	90	1200

【特技】「邪氣」、「きゅうけつ」、「ボワン」

具有回避能力，和"トウコツ"一起登場的時候，在第二回合中會使用「邪氣」，第三回合以後如果"トウコツ"不在了，有很高的機率會使用「ボワン」或「きゅうけつ」。

No. 113 ミズチ

BEAST
—

[illegible]ょうが[illegible]かけら(1/64)
ガラスのくつ(1/64)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬撃	射撃	魔法	吐息
2700	100	205	110	90	1	2	2	2	2
火	風	水	土	聖	精神	[illegible]	死	所持金	經驗值
1	1	4	4	5	2	2	2	150	1800

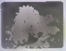
【特技】「テンペスト」

會集中攻擊HP較低的角色，平時有50%的機率會使用「テンペスト」，要是HP在1/2以下的話使用率會提升至75%。但是「めいれい」對它有效，[illegible]敵人自相殘殺就可以輕鬆打倒。

114 アームストロング

HUMANOID

力の果實(1/16)
方天ガゲキ(1/64)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
12000	100	320	120	100	50	2	2	2	2
火	風	水	土	聖	精神	[illegible]	死	所持金	經驗值
2	2	2	2	5	2	2	2	1000	9000

【特技】「マスイ」、「バイル」、「バル」、「くうきうち」

具有反擊能力。"アクイ"在場的時候會使用「パバル」、「マスイ」，可減低全部攻擊的50%。"アクイ"外原而然被會完元整掉，將反擊能力，攻擊時也會遭頭，使用的魔法也會變為「くうきうち」、「バル」。不過取得經驗值也會減半。

115 モンヅン

PLANT
—

木の實(1/4)
リッチマード(1/16)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
30000	10	100	50	800	2	2	2	2	2
火	風	水	土	聖	精神	[illegible]	死	所持金	經驗值
2	2	2	2	6	0	0	7	1000	5000

【特技】「—」

只會適合用來練習連鎖技的敵人，擁有很高的HP及HP回復能力，每回合都會下降兩成的經驗值，要是同伴中有人被打倒，十回合以後它就會逃走。

116 モクジン

PLANT
—

木の實(1/2)
あばれんぼう(1/8)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
60000	1000	500	100	999	10	2	2	2	2
火	風	水	土	聖	精神	[illegible]	死	所持金	經驗值
7	2	0	1	5	2	2	2	1000	8000

【特技】「—」

是最適合用來練習連鎖技的敵人，擁有很高的HP及HP回復能力，每回合都會下降兩成的經驗值，要是同伴中有人被打倒，十回合以後它就會逃走，想要完全減弱體能量的技巧，所以必定可以拿到"連鎖技王(COMBO MASTER)"這個稱號。

No.115、116出現條件：和頭目アイト之戰過後回到「被捨棄之城(棄てられた城)」，或是破關之後搭乘飛行器回到「被捨棄之村」。

No117出現條件：在姆克多岸壁(ムクトの岸壁)裡面的通路中可找到幽靈之館，利用扇斯塔的個人行動(頭錘)打破牆壁，會出現隱藏迷宮，在迷宮最深處的小房間裡就會遇到它。

117 ペイルライダー

DEMON
—

けんぽうぎ(1/64)
ばんのうの薬(1/16)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
40000	1000	600	210	130	320	3	3	2	4
火	風	水	土	聖	精神	[illegible]	死	所持金	經驗值
2	2	2	[illegible]	6	7	7	7	10000	10000

【特技】「ベネディクション」、「けんぎり」、「ディザスター」、「メコム」、「ドブンバラ」

BOF4這款遊戲中首屈一指的強敵。偶數回合會使用魔法攻擊，奇數回合會使用普通攻擊。如果隊伍中只剩兩個人以下，會使用『ベネディクション』使它們復活。

118 ディムキン

PLANT
—

けんこうの果實(1/16)
知力の種(1/64)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
3300	100	220	120	999	50	2	2	2	2
火	風	水	土	聖	精神	[illegible]	死	所持金	經驗值
2	2	2	2	5	[illegible]	2	2	300	1600

【特技】「ふくれる」、『咒縛』

一開始會中毒・睡眠・沈默等狀態，對它使用"くすり"或"つきのしずく"，就會對玩家們使用『咒縛』。若是隨便攻擊它，它就會用「ふくれる」來攻擊，攝取附近的敵人。此外它還具有反擊能力。

119 エッグクラッカー

BEAST
25/0(0,0,0,100)

つばめのす(1/64)
ラプタークロー(1/16)



HP	AP	攻撃力	防御力	早さ	賢さ	斬撃	射撃	魔法	吐息
1200	20	50	75	20	40	2	1	2	2

火	風	水	土	聖	精神	[illegible]	死	所持金	経験値
2	0	2	[illegible]	5	2	2	2	200	400

【特技】「たまご」

要是我方隊伍的人數在3人以上，有25%的機率會使用「たまご」。如果是隊伍人數為兩人以下，它就只會使用普通攻擊了。

120 キンバエ

FLY
25/1(75,50,0,0)

必殺の果實(1/16)
毒消し(1/2)



HP	AP	攻撃力	防御力	早さ	賢さ	斬撃	射撃	魔法	吐息
1100	20	185	40	100	40	2	1	2	2

火	風	水	土	聖	精神	[illegible]	死	所持金	経験値
2	2	2	5	5	2	2	2	1200	400

【特技】「[illegible]」、「かみつき」

具有回避能力。第一回合有75%的機率會使用『かみつき』或『啄擊』，第二回合以後以普通攻擊為主並進行集中攻擊。另外它會很容易瞄準體弱的敵人。

序章　覺醒者めざめしもの

頭目一覽

出現地點

001 カーム

BEAST
—

—
アンブローシア(1/1)



HP	AP	攻撃力	防御力	早さ	賢さ	斬撃	射撃	魔法	吐息
15000	1000	350	230	200	220	2	2	2	2

火	風	水	土	聖	精神	[illegible]	死	所持金	経験値
7	2	1	2	5	7	7	7	0	15000

【特技】「爆炎」、「魔炎拳」

第一擊會使用「魔炎拳」，第二回合以後，使用特技的機率比是會由「魔炎拳」漸漸變成「爆炎」。HP剩下一半之後使用普通攻擊的機率會上升。

002 ジョ

MACHINE
—

—
メタル(1/1)



HP	AP	攻撃力	防御力	早さ	賢さ	斬撃	射撃	魔法	吐息
1200	30	25	13	13	10	2	2	2	2

火	風	水	土	聖	精神	[illegible]	死	所持金	経験値
1	1	2	5	5	7	7	7	0	100

【特技】「バム」、「滅多撃ち」

使用『バム』或「滅多撃ち」的機率為50%，HP剩下一半之後使用「滅多撃ち」的機率會上升，第二回合會停止行動一次，可趁機進行回復。

003 スカルフィッシュ

DEMON
—

毒消し(1/1)
サカナのお頭(1/1)



HP	AP	攻撃力	防御力	早さ	賢さ	斬撃	射撃	魔法	吐息
2400	350	32	18	13	30	2	2	2	2

火	風	水	土	聖	精神	[illegible]	死	所持金	経験値
1	2	2	5	1	7	7	7	291	429

【特技】「毒ブレス」、「ボワン」、「レクタ」

第一回合必定會使用「毒ブレス」，接下來每隔三回合會使用「毒ブレス」或「ボワン」(其他回合使用魔法的機率為25%)。HP剩下一半之後會使用「レクタ」、「ボワン」、「毒ブレス」，毒屬性攻擊也可以稍加預防。

No 004 ？？？？(宝箱) 機械



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
800	34	1	1	20	15	2	2	2	2
火	風	水	土	聖	精神	隙間能	死	所持金	經驗值
1	2	2	1	5	7	7	7	1	2

【特技】－

不會動的木箱，只是單純的敵怪。

No 005 ？？？？(宝箱) DEMON



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
300	100	46	15	16	50	2	2	7	2
火	風	水	土	聖	精神	隙間能	死	所持金	經驗值
1	2	2	1	5	7	7	7	1	2

【特技】「かみつき」、「ネムリィ」、「ポワン」、「ベボーバ」

－

ノーザングローブ

在三枚木箱之中，將聽說那兩枚都只是單純的木箱，隨便打一下就壞了，中央的「？？？？」則擁有相當能力，在內側的木箱之前需要...，可說兩個木箱就像是守衛...會使用「かみつき」、「ネムリィ」、「ポワンパ・・・パ」其中一招，另外在這段...「イノセン」...「ノーザングローブ」(...)。

No 006 ハチ BEAST 10/1(100,100,0,0)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
800	34	38	30	20	15	4	4	2	2
火	風	水	土	聖	精神	隙間能	死	所持金	經驗值
0	2	2	2	5	2	2	[illegible]	100	120

【特技】「ワイルドスイング」、「オーガー斬り」

薬草(1/16)

せいどうのたて(1/1)

具有...的敵人，...100%...，...不要使用...，...「せいどうのたて」，...(...1.5倍)，另外...使用的...「ワイルドスイング」變為一擊必殺的「オーガー斬り」。

No 007 ママン BEAST －



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
3600	50	42	25	20	10	2	2	2	2
火	風	水	土	聖	精神	隙間能	死	所持金	經驗值
1	2	2	2	5	4	4	7	450	1500

【特技】「ブーレイ」、「ボディプレス」

リンゴ(1/1)

フレイムグローブ(1/1)

有50%的機率會使用特技(「ボディプレス」：「ブーレイ」的比率為6：2)，HP在1/3以下使用魔法的機率會升為75%，魔法使用的比率也會降低。要是給它食物(リンゴ)，該回合它會專注於吃蘋果而不會行動。

No 008 カーン HUMANOID －



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
3000	10	42	35	40	[illegible]	3	3	2	2
火	風	水	土	聖	精神	隙間能	死	所持金	經驗值
2	2	2	[illegible]	5	3	3	7	0	1000

【特技】「気合ため」、「おたけび」※這時的「おたけび」主角等人處於麻痺。

特攻藥(1/1)

無

第一回合必定會使用「おたけび」，每隔三個回合就會進行一次普通攻擊，此外其他回合會使用防禦或特技的機率各半(特技為「氣合タメ」及「おたけび」)。HP在1/4以下，使用「おたけび」的機率將不斷上升。

No 009 イメカフ MACHINE －



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
6000	100	52	33	1	4	5	5	3	4
火	風	水	土	聖	精神	隙間能	死	所持金	經驗值
2	2	5	5	5	7	7	7	0	2000

【特技】「流多斬り」、「シーザ」、「シェーザ」

メタル(1/1)

ノーザングローブ(1/1)

對斬擊、射擊耐性很優異，單獨攻擊沒辦法傷到它，不過受到連續攻擊之後就會顯露出核心的弱點(連攜)，還有受到任何攻擊就會阻斷直到為止，趁它尚未露出來之前要使用連攜技集中攻擊。

No 010 ちゅんサン

BEAST
—

鳥のフン(1/1)
たけざお(1/1)或水のさお(1/1)



HP	AP	攻撃力	防御力	早さ	賢さ	斬撃	射撃	魔法	吐息
600	30	46	30	50	3	4	2	[illegible]	2
火	風	水	土	聖	精神	状態異常	死	所持金	経験値
2	1	2	5	5	7	7	7	100	250

【特技】「えづけ」、「なやむ」

格尼就像當成小局的保鳥。常使用「えづけ」及「なやむ」。偶爾會發出…會用毛而使用普通攻擊。經過十回合之後它就會逃走，並且得到"たけざお"，要是玩家親手把它趕走則會得到"水のさお"。

第二章 虚幻者（うつろわざるもの）

出現頭目一覧

出現地點

No 011 カーン

HUMANOID
—

特攻薬(1/1)
—



HP	AP	攻撃力	防御力	早さ	賢さ	斬撃	射撃	魔法	吐息
3500	8	66	40	40	[illegible]	2	2	2	2
火	風	水	土	聖	精神	状態異常	死	所持金	経験値
2	2	2	2	5	4	4	7	0	2000

【特技】「散烈拳」、「気合ため」、「おたけび」 涼積時的『散烈拳』及『おたけび』，三角要人選選後果習，

累積了修行的成果而大幅提升戰力的男子。雖然會不斷使用恐怖的全體攻擊『散烈拳』，不過因為AP不足，結果只能使出一次而已。第三回合以後，行動模式就和先前遇到他的時候差不多了。

No 012 ボクタ

DEMON
—

—
命のかけら(1/2)



HP	AP	攻撃力	防御力	早さ	賢さ	斬撃	射撃	魔法	吐息
1500	100	62	50	40	10	2	2	2	2
火	風	水	土	聖	精神	状態異常	死	所持金	経験値
2	2	2	2	0	2	2	7	[illegible]	300

【特技】—

會使出"吸收"的一擊。偶數回合會使用防禦，奇數回合會使用物理攻擊。另外，惡魔族對聖屬性沒轍，使用回復魔法多半可以給予創傷。

No 013 チコム

DEMON
—

—
魔法のかけら(1/2)



HP	AP	攻撃力	防御力	早さ	賢さ	斬撃	射撃	魔法	吐息
1600	100	50	50	45	20	[illegible]	2	2	2
火	風	水	土	聖	精神	状態異常	死	所持金	経験値
2	2	2	2	1	2	2	2	50	320

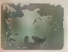
【特技】「ネムリィ」、「ブーレイ」

放著它到三回合就會使用「ネムリィ」，此外的時間有50%的機率會使用「ブーレイ」。

No. 014 ンマゴ

BEAST
—

—
命のかけら(1/2)



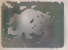
HP	AP	攻撃力	防御力	早さ	賢さ	斬撃	射撃	魔法	吐息
1700	100	60	48	20	[illegible]	2	2	2	2
火	風	水	土	聖	精神	状態異常	死	所持金	経験値
[illegible]	2	2	2	1	2	2	2	40	340

【特技】「バダム」、「シーザ」、「レイガ」、「ブーレイ」

具有反擊能力，受到普通攻擊就會進行單體攻擊，受到魔法攻擊多半會使用魔法攻擊，特別是受到四大屬性的攻擊之後所使用的魔法，火是「バダム」、風是「シーザ」、水是「レイガ」、土是「ブーレイ」。

No. 015 キョ

DEMON —
道具 —
魔法のかけら(1/2)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
1800	100	60	56	65	60	[illegible]	2	6	6
火	風	水	土	聖	精神	麻痺	死	所持金	經驗值
2	2	2	2	1	2	2	[illegible]	30	360

【特技】「うモツキ」、「思いだす」

一開始會使用「ストール」、「デイル」、「ダール」、「ブーカ」等狀態下降系的特技來削弱玩家的實力，最初使用特技的機率為75%，一旦HP在1/2以下，1/4以下的時候，每階段的體力，改變都會導致使用機率下降25%。

No. 016 ウダイ

DEMON —
命のかけら(1/2)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
1900	100	64	50	48	40	2	2	0	2
火	風	水	土	聖	精神	麻痺	死	所持金	經驗值
2	2	2	2	1	2	2	5	20	360

【特技】「レクタ」、「マレクタ」

使用特技的機率很高，HP在1/4以上時，使用的比率為「マレクタ」：「レクタ」=5：2，但是HP在1/4以下則會顛倒。

No. 017 ムンマ

DEMON —
魔法のかけら(1/1)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
5000	100	66	40	45	20	可變	可變	可變	可變
火	風	水	土	聖	精神	麻痺	死	所持金	經驗值
2	2	2	2	0	7	7	7	1800	5000

【特技】「ノーズダイブ」、「バキューム」

[illegible]

No. 018 けいびへい

HUMANOID —
鐵のむねあて(1/16)
せいどうのたて(1/8)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
600	5	60	55	0	3	2	2	1	2
火	風	水	土	聖	精神	麻痺	死	所持金	經驗值
2	2	2	2	5	7	7	7	300	500

【特技】—

戰鬥必須在一回合之內擊倒它，雖然不使用特技，一旦它比玩家還要先行動的時候就會使用"防禦"，這麼一來打不倒它的可能性就很高了，最好必須使用連續技來攻擊才行。

No. 019 ゴロスキーA

HUMANOID —
目薬(1/2)
ノクトゴーグル(1/64)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
1300	40	72	45	40	35	2	2	1	2
火	風	水	土	聖	精神	麻痺	死	所持金	經驗值
2	2	2	2	5	7	7	7	150	800

【特技】「マスイ」、「ツキツキ」

使用「マスイ」及「ツキツキ」的機率為50%，同伴中有人死亡的話，就會害怕而開始防禦。

No. 020 ゴロスキーB

HUMANOID —
火藥玉(1/2)
ノクトゴーグル(1/64)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
1400	80	72	48	45	30	2	2	2	2
火	風	水	土	聖	精神	麻痺	死	所持金	經驗值
2	2	2	2	5	5	3	7	150	800

【特技】「バダム」、「バダーマ」

有50%的機率會使用「バダム」，同伴中有人死亡的話，有25%的機率會使用「バダーマ」。

No 021 ゴロスキーC

HUMANOID / —

ねむり玉(1/2)
ノクトゴーグル(1/16)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
1500	40	73	48	60	38	2	2	1	2
火	風	水	土	聖	精神	[illegible]	死	所持金	經驗值
2	2	2	2	5	7	7	7	200	1000

【特技】「マ[illegible]」、「ツキツキ」

第一回合必定會使用「ネムリィ」。接下來有50%的機率會使用魔法，回合數是3的倍數會使用「シーザ」，其他時候會使用「ネムリィ」、「ストール」、「デイル」。最後只剩下自己一人就會展開逃跑，不過在逃跑的時候會吐出"寶物"的一點，要特別注意。

No 022 サイアス

HUMANOID / —

—
—



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
無敵	[illegible]	80	68	100	50	2	2	2	2
火	風	水	土	聖	精神	[illegible]	死	所持金	經驗值
2	2	3	2	6	7	7	7	0	[illegible]

【特技】「斬光劍」、「純元氣玉」

第一回合會對ゴロスキー們使用『斬光劍』，接下來每隔三回合就會對玩家們使用『純元氣玉』進行回復。除了三的倍數回合以外，都會對ゴロスキー們使用普通攻擊或『斬光劍』攻擊。

No 023 ウーマダーブ

DEMON / —

火燕玉(1/1)
炎のおまもり(1/1)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
1200	100	80	60	35	10	2	2	2	2
火	風	水	土	聖	精神	[illegible]	死	所持金	經驗值
7	2	0	2	5	7	7	7	0	2500

【特技】「バダム」、「バダーマ」

火之精靈，受到炎屬性攻擊會回血。在"イエルブ"活著的期間還具有HP回復能力。另外要是"アギエル"被打倒的話，其特技會由「バダム」強化成「バダーマ」。

No 024 アゼウス

DEMON / —

神風玉(1/1)
風のおまもり(1/1)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
1200	100	80	60	35	5	2	2	2	2
火	風	水	土	聖	精神	[illegible]	死	所持金	經驗值
2	7	2	0	5	7	7	7	0	2500

【特技】「シーザ」、「シェーザ」

風之精靈，遭到風屬性攻擊會回血。在"ウーマダーブ"活著的期間具有HP回復能力。另外要是"イエルブ"死的話，其特技會由「シーザ」強化成「シエーザ」。

No 025 アギエル

DEMON / —

みず玉(1/1)
水のおまもり(1/1)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
1200	100	[illegible]	60	35	5	2	2	2	2
火	風	水	土	聖	精神	[illegible]	死	所持金	經驗值
0	2	7	2	5	7	7	7	0	2500

【特技】「レイガ」、「レイギル」

水之精靈，受到水屬性攻擊會回血。在"アゼウス"活著的期間具有HP回復能力。另外要是"ウーマダーブ"死的話，其特技會由「レイガ」強化成「レイギル」。

No 026 イエルブ

DEMON / —

地雷玉(1/1)
土のおまもり(1/1)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
1200	100	80	60	35	5	2	2	2	2
火	風	水	土	聖	精神	[illegible]	死	所持金	經驗值
2	0	2	7	5	7	7	7	[illegible]	2500

【特技】「ブーレイ」、「ブレダ」

土之精靈，受到土屬性攻擊會回血。在"アギエル"活著的期間具有HP回復能力。另外要是"アゼウス"死的話，其特技會由「ブーレイ」強化成「ブレダ」。

No 027 パパン

BEAST
—

リンゴ(1/1)
知力の實(1/1)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
13000	50	380	220	205	200	[illegible]	2	2	2
火	**風**	**水**	**土**	**聖**	**精神**	**麻痺睡眠**	**死**	**所持金**	**經驗值**
2	2	2	2	5	4	4	7	750	10000

有50%的機率會使用特技(「ボディプレス」：「ブレダ」=8：2)，HP在1/3以下則使用魔法的機率會提高到75%，使用魔獸的比率也會降低。要是給它蘋果(リンゴ)，該回合它會專注於吃蘋果而不會行動。

【特技】「ボディプレス」、「ブレダ」

No 028 イワオカイン

BEAST
—

知力の實(1/1)
超元氣玉(1/1)8)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
16000	200	300	320	170	200	3	2	2	2
火	**風**	**水**	**土**	**聖**	**精神**	**麻痺睡眠**	**死**	**所持金**	**經驗值**
2	5	2	1	5	4	4	7	1000	20000

剩下自己一人的時候固定會使用「サモンカイン」。要是除了自己之外還有其他小嘍囉在場，有25%的機率會使用「ガダブレダ」或「氣合ため」。

【特技】「サモンカイン」、「ガダブレダ」、「氣合ため」

No 029 アンドリュー

BEAST
—

知力の種(1/4)
命のかけら(1/2)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
1300	80	370	320	185	230	2	4	2	2
火	**風**	**水**	**土**	**聖**	**精神**	**麻痺睡眠**	**死**	**所持金**	**經驗值**
2	5	2	1	5	2	2	2	500	1500

有25%的機率會使用「ブーレイ」。HP減1/4以下使用「ブーレイ」的機率會升至75%。

【特技】「ブーレイ」

No 030 ベルウッド

BEAST
—

知力の種(1/4)
魔法のかけら(1/2)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
1300	160	360	300	185	280	2	4	2	2
火	**風**	**水**	**土**	**聖**	**精神**	**麻痺睡眠**	**死**	**所持金**	**經驗值**
2	5	2	1	5	2	2	2	150	800

平時有50%的機率會使用「ハサード」、「ギガート」、「リリフ」其中之一。但是同伴的HP在1/2以下就只會使用「リフラル」治療了。

【特技】「ハサード」、「ギガート」、「リリフ」、「リフラル」

No 031 アイトー

MACHINE
—

メタル(1/1)
火炎剣(1/1)8)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
2999	1000	150	15	1	60	7	7	7	5
火	**風**	**水**	**土**	**聖**	**精神**	**麻痺睡眠**	**死**	**所持金**	**經驗值**
6	6	6	6	6	7	7	7	[illegible]	3600

會使用「滅多突き」和「バドラーム」。使出「カイザーブレス」之後會失去身，在此之前是無敵的。

【特技】「滅多突き」、「バドラーム」

No 032 キュウヘイ

HUMANOID
—

薬草(1/4)
—



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
600	20	50	35	13	8	2	2	2	2
火	**風**	**水**	**土**	**聖**	**精神**	**麻痺睡眠**	**死**	**所持金**	**經驗值**
2	2	2	2	5	2	2	2	30	130

有50%的機率會使出"痛恨"的一擊。

【特技】—

033 ソウヘイ

HUMANOID —

— アンブローシア(1/1)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
500	20	50	35	13	[illegible]	2	2	2	[illegible]
火	風	水	土	聖	精神	[illegible]	死	所持金	經驗值
2	2	2	2	5	2	2	2	30	125

【特技】「藥草」

HP變成1/2就會使用「藥草」。「藥草」使用之後種類的“[illegible]”就會消失。

034 シューイエロー

HUMANOID —

— なまずのいかり(1/1)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
700	30	55	50	28	1	[illegible]	2	2	2
火	風	水	土	聖	精神	[illegible]	死	所持金	經驗值
2	1	[illegible]	3	5	2	2	2	100	700

【特技】「ブーレイ」、「カテクト」

有50%的機率會使用「ブーレイ」或「カテクト」。

035 シューグリーン

HUMANOID —

— 真空玉(1/1)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
700	300	55	50	28	1	[illegible]	2	2	[illegible]
火	風	水	土	聖	精神	[illegible]	死	所持金	經驗值
2	3	[illegible]	1	5	2	2	2	100	700

【特技】「シーザ」、「ハサート」

有50%的機率會使用「シーザ」或「ハサート」。

036 ドッペルゲンガー

DEMON —

せいれい石(1/8) —



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
2000	30	100	60	50	20	2	3	2	2
火	風	水	土	聖	精神	[illegible]	死	所持金	經驗值
2	2	2	2	1	2	6	[illegible]	800	1000

【特技】「あばれる」

喜歡模仿的鬼，在兩回合之內不會行動，受到物理攻擊會變身成「おちむしゃ」，受到魔法攻擊則會變身成「ハッスルじじい」。要是三個回合不攻擊它，它就會帶恐怖使用『あばれる』。

037 ハッスルじじい

HUMANOID —

必勝はちまき(1/64) ゴウマ杖(1/64)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
1800	25	105	50	40	20	2	2	2	2
火	風	水	土	聖	精神	[illegible]	死	所持金	經驗值
2	2	2	2	[illegible]	2	2	2	400	500

【特技】「思いだす」、「ジャンプ」、「こしがいたい」

能力不會輸給年輕人，一面強忍著腰痛，一面回想出魔法來攻擊。一時之間有很高的機率會使用「思いだす」或「こしがいたい」來攻擊。使用4次「思いだす」之後AP就會用盡，下一回合就會生氣然後使用「ジャンプ」來攻擊。但還是會有腰痛的老毛病。

038 おちむしゃ

HUMANOID —

オニカブト(1/16) しこみドス(1/128)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
2000	50	105	60	100	35	2	2	1	2
火	風	水	土	聖	精神	[illegible]	死	所持金	經驗值
1	2	2	2	1	6	6	7	280	650

【特技】『ソードブレイカー』、『氣合ため』

偶數回合會使用『ソードブレイカー』或『氣合ため』。奇數回合有50%的機率會使用特技。要是只剩下自己一人，就不會使用『氣合ため』。對聖屬性弱的，使用回復魔法也會使它受傷。

039 ネズミリーダー

BEAST / —

うまにく(1/1)
鋼くず(1/2)8)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
200	30	90	12	45	8	5	5	2	2
火	風	水	土	聖	精神	異常	死	所持金	經驗值
1	2	2	1	5	2	2	5	10	1200

【特技】 —

具有回避能力，還會使出"喝根"的一擊，因為不容易命中，所以使用射擊、斬擊攻擊很難收效，最好還是以魔法攻擊為主。另外只要還有五隻ネズミファミリー在場，它就不會行動。

040 ネズミファミリー

BEAST / —

—
アンブローシア(1/1)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
600	36	75	30	50	5	2	3	2	2
火	風	水	土	聖	精神	異常	死	所持金	經驗值
2	2	2	2	5	2	7	7	5	200

【特技】『かみつき』

具有回復能力，平均有50%的機率會使用『かみつき』，不過要是"ネズミリーダー"被打倒，下回合就會混亂。另外要是"ネズミリーダー"先被打倒，就可以得到兩倍的經驗值做為獎勵。

041 カーン

HUMANOID / —

特攻服(1/1)
おとこふく(1/1)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
12000	200	128	70	65	30	2	2	2	2
火	風	水	土	聖	精神	異常	死	所持金	經驗值
2	2	2	2	5	2	2	7	0	12000

【特技】 [illegible]、「おたけび」、[illegible]、[illegible] ※戰鬥時「おたけび」、「劇烈擊」、「りきむ」[illegible]

BO第一回合會使用最終奧義『りきむ』。接下來回合數是三的倍數就會使用『氣合ため』或『劇烈擊』，除此之外的回合有很高的機率會使用『おたけび』或『りきむ』。

042 セント

BEAST / —

知力の實(1/1)
光のうでわ(1/1)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
17500	150	128	75	60	[illegible]	3	3	2	2
火	風	水	土	聖	精神	異常	死	所持金	經驗值
1	2	4	1	6	3	7	7	128	15000

【特技】「サモンサーバント」、「テンペスト」、「ふくれる」、「大防御」

具有反擊能力，剩下自己一人必定會使用「サモンサーバント」，若有兩人以上就會以50%的機率使用「テンペスト」、『大防御』、「ふくれる」。

043 エルモ

BEAST / —

元氣玉(1/16)
みず玉(1/64)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
1300	28	115	75	45	40	3	3	2	2
火	風	水	土	聖	精神	異常	死	所持金	經驗值
1	4	3	1	6	2	2	2	80	550

【特技】「レイガ」、『ネバネバ』、「デイル」、「ブーカ」、「リフラル」

除了使用「レイガ」或普通攻擊以外，還會使用『ネバネバ』等輔助魔法。另外要是自己的HP在1/4以下或是同伴的HP在1/2以下，就會使用「リフラル」進行回復。

044 ？？？？

DEMON / —

まがったネジ(1/1)
ガラスのはへん(1/1)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
400	100	70	15	16	50	2	2	2	2
火	風	水	土	聖	精神	異常	死	所持金	經驗值
1	2	2	1	5	7	7	7	100	450

【特技】「ネムリィ」、「ボワン」、「ペポーパ」、『かみつき』

有發動強力的實相，具有回避能力並會使出"隔根"的一擊，要是受到攻擊以後會持續偽裝成寶箱(=不動)，開始行動後的攻擊會以特技為主。另外要是開始行動，經過三回合就會逃走。

No. 045 ？？？？

MACHINE
—
鉄くず(1/1)
メタル(1/1)



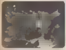
HP	AP	攻撃力	防御力	早さ	賢さ	斬撃	射撃	魔法	吐息
1	0	1	1	1	99[illegible]	2	2	2	2
火	風	水	土	聖	精神	即死	死	所持金	経験値
1	2	2	1	5	7	7	7	1000	2

【特技】 —

沒有任何動作，只是單純的寶箱，遇上的話是很幸運的。

No. 046 カーボ

BEAST
10/(100,100,0,0)
知力の実(1/1)
超元氣玉(1/1)



HP	AP	攻撃力	防御力	早さ	賢さ	斬撃	射撃	魔法	吐息
18000	1000	360	240	210	225	3	2	[illegible]	2
火	風	水	土	聖	精神	即死	死	所持金	経験値
7	2	1	2	5	7	7	7	0	20000

【特技】「爆炎」、「魔炎拳」

第一回合會使用「魔炎拳」，第二回合以後，使用特技的比例會由「魔炎拳」逐漸變為「爆炎」，HP變成一半以後使用普通攻擊的頻率會變高。雖然カーム的肉體能力強悍，是很強力的怪獸魔物，不過比「鳳凰刃」覺醒之後的希爾[illegible]起來仍然不是對手。

No. 047 カミュ

BEAST
—
知力の[illegible](1/1)
アンブローシア(1/1)



HP	AP	攻撃力	防御力	早さ	賢さ	斬撃	射撃	魔法	吐息
28000	1000	365	220	220	150	3	[illegible]	1	[illegible]
火	風	水	土	聖	精神	即死	死	所持金	経験値
7	2	1	2	5	7	7	7	0	30000

【特技】「魔炎烈波」、「ドメガ」

和カフー比起來特技的威力提升很多。第一回合必定會使用「魔炎烈波」，接下來每隔三回合就會使用「魔炎烈波」，此外其他回合[illegible]進行普通攻擊或使用「ドメガ」。

No. 048 カフー

MACHINE
—
炎のおまもり(1/1)
アンブローシア(1/1)



HP	AP	攻撃力	防御力	早さ	賢さ	斬撃	射撃	魔法	吐息
2000	1000	365	220	230	120	3	2	2	2
火	風	水	土	聖	精神	即死	死	所持金	経験値
7	2	1	2	5	7	7	7	0	22000

【特技】「魔炎烈波」、「メガ」、「リリフ」

第一回合必定會使用「魔炎烈波」攻擊，以後每三回合就會使用「魔炎烈波」，此外其他回合會進行普通攻擊、「メガ」或是「リリフ」。

No. 049 このえへい

HUMANOID
—
—
—



HP	AP	攻撃力	防御力	早さ	賢さ	斬撃	射撃	魔法	吐息
1000	100	330	220	180	100	2	2	2	2
火	風	水	土	聖	精神	即死	死	所持金	経験値
6	6	6	6	5	7	7	7	0	800

【特技】「ねらいうち」

在被封印空間中戰鬥，和能力之[illegible]，因此不使用[illegible]，很多攻擊對它無效。此外除了會使用「ねらいうち」之外，它真是很普通的敵人。

No. 050 オンミョウジ

HUMANOID
—
—
—



HP	AP	攻撃力	防御力	早さ	賢さ	斬撃	射撃	魔法	吐息
2500	1000	300	100	100	40	2	2	2	2
火	風	水	土	聖	精神	即死	死	所持金	経験値
6	6	6	6	5	7	7	7	0	5000

【特技】「魔法ため」、「マジックボール」

在被封印空間中戰鬥，使用不使用武器，很多攻擊都對它無效。在偶數回合會使用「魔法ため」，奇數回合會使用「マジックボール」進行攻擊。

051 じゅじゅつかん

HUMANOID ― 特攻藥(1/1) ―



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
2500	1000	300	100	100	40	2	[illegible]	2	2
火	風	水	土	聖	精神	即死系	死	所持金	經驗值
6	6	6	6	5	7	7	7	0	5000

【特技】「魔法ため」、「バドラーム」、「シェザーガ」、「ガダフレダ」

在異對印空間中戰鬥，要是不使用屬靈身，很多攻擊都對它無效。在偶數回合會使用「魔法ため」，奇數回合會使用「バドラーム」、「シェザーガ」、「ガダフレダ」其中一種魔法來攻擊。

第三章 ながれ（潮流）

出現魔目一覽

出現地點

052 オンクー

MACHINE ― つきのしずく(1/1) 愛のバングル(1/1)



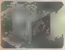
HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
32000	1000	195	100	90	40	5	5	2	2
火	風	水	土	聖	精神	即死系	死	所持金	經驗值
1	2	4	2	6	7	7	7	[illegible]	3000

【特技】「ホワイトブレス」、「ネムリィ」、「ブレダ」、「結界」、「グレイゴル」

[illegible]「ホワイトブレス」、「ネムリィ」、「ブレダ」、「結界」HP1/2~1/4：「ホワイトブレス」、「結界」、「ブレダ」、「グレイゴル」HP1/4以下：「結界」、「ブレダ」、「グレイゴル」。

053 シャイ

MACHINE ― 連元氣玉(1/1) ハーモニクス(1/1)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
10000	1000	220	90	1	10	4	4	7	3
火	風	水	土	聖	精神	即死系	死	所持金	經驗值
2	2	2	2	6	7	7	7	0	25000

【特技】「アブリフ」、「リリフ、「パウダー」、「小パンチ」、「かくめい」、「ステーシス」、「バダーマ」、「バドラーム」、「大キック」、「ワース」

魔法攻擊對它無效，依"骰"和"子"的合計值改變攻擊方式，輪到自己行動之前，會由後面的點數往開縱向回轉，另外在死掉以後讓現的點數會固定住，要是在很高的點數讓它最後一擊，對我方就會比較不利。

出現點數和攻擊的關係如以下所示：

合計3「アブリフ」、4「リリフ」、5「パウダー」、6「小パンチ」、7「小パンチ」、8「かくめい」、9「ステーシス」、10「バダーマ」、11「バドラーム」、12「大キック」、13「ワース」骰子旋轉的規則是被連續攻擊受創之後會橫向回轉(逆時針方向)。

054 ツウ

MACHINE ― 知力の實(1/1) ハーモニクス(1/1)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
1000	1000	200	85	999	50	7	7	2	2
火	風	水	土	聖	精神	即死系	死	所持金	經驗值
2	2	2	[illegible]	6	7	7	7	0	25000

【特技】「アブリフ」、「リリフ、「パウダー」、「小パンチ」、「かくめい」、「ステーシス」、「バダーマ」、「バドラーム」、「大キック」、「ワース」

範圍攻擊對它無效，除了骰子點數是比較特殊的2~7點以外，其他地方都和"シャイ"沒有差別。

No. 055 ネクロマンサー

DEMON

デスサイズ(1/64)
ファントムドレス(1/64)



HP	AP	攻撃力	防禦力	早さ	賢さ	斬撃	射撃	魔法	吐息
3500	100	190	90	110	150	2	2	2	2
火	**風**	**水**	**土**	**聖**	**精神**	**状態**	**死**	**所持金**	**経験値**
2	2	2	2	2	2	2	2	650	2800

【特技】「ダークマター」、「ウース」

會使出"孤惧"的一擊，另外它更有具強制尼亞敵人數量以上的能力，如果把它當成是普通的雜兵小嘍囉看待，我方就會有苦頭吃了，另外"ネクロマンサー"死後其他雜兵的能力，經驗值及所持金都會下降，所以要先擊先打倒它是再要好好考慮的。

最終章 虛幻者（うつろうもの）

No. 056 アーター

MACHINE

つきのしずく(1/1)
スピリットリング(1/1)



HP	AP	攻撃力	防禦力	早さ	賢さ	斬撃	射撃	魔法	吐息
43000	1000	260	125	105	100	4	4	1	3
火	**風**	**水**	**土**	**聖**	**精神**	**状態**	**死**	**所持金**	**経験値**
2	8	2	2	6	7	7	7	0	50000

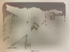
【特技】「ホワイトブレス」、「ハウリング」、『大防御』、『結界』、「マグナ」

具有反擊能力，還會使出"風殺"的一擊，偶爾回合必定會使用魔法，每回合有30%的機率會使用結界，此外還要根據剩下的HP來決定下次使用的魔法，HP全滿~1/2「ホワイトブレス」、「ハウリング」、『結界』HP1/2~1/4「ホワイトブレス」、『疾風』、『大防御』、「マグナ」、「ハウリング」HP1/4以下：「マグナ」、『大防御』、「ハウリング」

No. 057 ドラゴニュート

DRAGON

デスおじや(1/1)
つきのしずく(1/1)



HP	AP	攻撃力	防禦力	早さ	賢さ	斬撃	射撃	魔法	吐息
30000	1000	250	140	105	100	5	4	2	3
火	**風**	**水**	**土**	**聖**	**精神**	**状態**	**死**	**所持金**	**経験値**
1	1	2	5	6	7	7	7	3000	60000

【特技】「フェードブラック」、『黒の炎』、「さばきのイカヅチ」、「ホムリィ」、「ハウリング」

具有HP吸收能力，還會使出"邪光"的一擊，每回合HP吸收具有高機率[illegible]……所以要想辦法[illegible]……另外它所使用的魔法會根據HP剩量而有所改變：HP全滿~1/2『黒の炎』、「ホムリィ」、「さばきのイカヅチ」、「ハウリング」[illegible] HP1/2~1/4：「フェードブラック」、『黒の炎』、「さばきのイカヅチ」

No. 058 フォウル

DRAGON

龍のなみだ(1/16)



HP	AP	攻撃力	防禦力	早さ	賢さ	斬撃	射撃	魔法	吐息
無敵	1000	250	225	1	125	2	2	2	2
火	**風**	**水**	**土**	**聖**	**精神**	**状態**	**死**	**所持金**	**経験値**
1	2	2	2	6	7	7	7	0	0

【特技】「エバーホワイト」

雖與飛龍為戰鬥狀，這一戰必須堅持到第五回合使出「エバーホワイト」為止，若是不能撐到第五回合就會GAME OVER，到第四回合為止它只會使用通常攻擊。

No. 059 タイラント

DRAGON

皇帝のよろい(1/64)
アンブローシア(1/1)



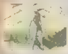
HP	AP	攻撃力	防禦力	早さ	賢さ	斬撃	射撃	魔法	吐息
60000	100	350	140	120	200	[illegible]	5	1	4
火	**風**	**水**	**土**	**聖**	**精神**	**状態**	**死**	**所持金**	**経験値**
可變	可變	可變	可變	可變	可變	可變	可變	0	[illegible]

【特技】「ダークバニッシュ」、「ダイアボリカル」、『結界』、『波土破』、『波水牙』、『牙波風』

會依照→水→土→風的順序，每回合改變其屬性上的弱點(元素屬性變化)，第一回合必定會使用「ダークバニッシュ」，第二回合以後則依照的屬性會使用等級3的屬性魔法(『牙波風』、『波水牙』、『波土破』)或是『結界』、「ダイアボリカル」、「ダークバニッシュ」。

No. 060 スピリチュアル

種類 DRAGON　配件 —
道具 皇帝の剣(1/64)　偷盜 命のバングル(1/64)



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
60000	1000	300	140	115	60	5	5	2	4
火	風	水	土	聖	精神	狀態異常	死	所持金	經驗值
2	2	2	2	6	7	7	7	0	0

【特技】「アブソリュート」、「パワーフラッタス」、「地震」、「テラブレイク」、「カタストロフ」、「ダイアボリカル」

會使出"怪物"的一擊，第一回合必定會使用「アブソリュート」，以下來回合都是三的倍數必定會使用「地震」或「アブソリュート」其中一招，三回數以外的回合有60%的機率會使用「テラブレイク」、「カタストロフ」、「パワーフラッタス」、「ダイアボリカル」。

No. 061 ニーナ

種類 HUMANOID　配件 —
道具 —　偷盜 —



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
9999	無限	190	190	150	190	[illegible]	2	2	2
火	風	水	土	聖	精神	狀態異常	死	所持金	經驗值
2	2	3	2	5	7	7	7	0	0

【特技】只會使用特技，有50%的機率會使用「シェザーガ」、「リフレスト」。

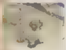
※姓名會隨著在據點地所改變的名稱而變更。

沒有隱藏的對白。

出現法：回復妮娜的HP。(只有妮娜和蕾慕兩人才有)

No. 062 クレイ

種類 HUMANOID　配件 —
道具 —　偷盜 —



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
9999	999	280	230	70	70	2	2	2	2
火	風	水	土	聖	精神	狀態異常	死	所持金	經驗值
2	2	3	2	5	7	7	7	0	0

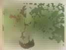
【特技】—

只會使用普通攻擊。

※隱藏對白出現法：當他成為隊伍剩下的最後一人，再對他使用普通攻擊。

No. 063 サイアス

種類 HUMANOID　配件 —
道具 —　偷盜 —



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
9999	無限	230	210	110	110	2	2	2	2
火	風	水	土	聖	精神	狀態異常	死	所持金	經驗值
2	2	3	2	5	7	7	7	0	0

【特技】—

只會一直使用「斬光劍」。

No. 064 アースラ

種類 HUMANOID　配件 —
道具 —　偷盜 —



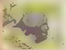
HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
9999	999	220	180	110	135	[illegible]	2	2	2
火	風	水	土	聖	精神	狀態異常	死	所持金	經驗值
2	2	3	2	5	7	7	7	0	0

【特技】—

只會進行普通攻擊。

No. 065 マスター

種類 MACHINE　配件 —
道具 —　偷盜 —



HP	AP	攻擊力	防禦力	早さ	賢さ	斬擊	射擊	魔法	吐息
9999	999	260	230	80	65	2	2	2	2
火	風	水	土	聖	精神	狀態異常	死	所持金	經驗值
2	2	3	2	5	7	7	7	0	0

【特技】—

只會使用防禦。

Database

ブレス オブ ファイアIV BREATH OF FIRE うつろわざるもの

資料集



道具類 ITEM

表格說明

<對象>道具方法與魔法一覽表相同。

<價錢>（ITEM／WEAPON／ARMOR／OPTION 共通）兩有購買時的價格。（賣價為買價的一半），而只能從寶箱或敵人身上取得的道具則僅以買價加以表示。「賣れない」（賣不了）的道具，連丟都不能丟。

<入手方法>（ITEM／WEAPON／ARMOR／OPTION 共通）取得該道具最為簡略的方法。

店＝在某家商店販賣著。
寶＝放在某個寶箱中。
敵＝敵人所攜有著。
共＝在殖民地中取得。
事＝在事件中取得
馬＝用釣來的魚和馬尼羅（マニーロ）交換
票＝用優待券（スタンプカード）和馬尼羅交換而得的獎品。
初期＝角色的初期裝備。
鍛冶屋＝在鍛冶屋內作成。
電擊＝在電擊屋內取得。（※注意：還需要電擊PS所附加的記錄檔才行。）
???＝遊戲全破後，可在向在「被遺忘之村」（忘れられた村）內的雷伊（レイ）和蒂波（ティーポ）購得。
傳承師泰希爾(ギョシル)＝當達成了傳承師所交付的課題後，傳承師會將其當成獎賞品送給玩家。

道具（一般）

NO	種類	道具名稱 價錢（Z）	效果概述 備註	對象 入手方法	限定
1	HP回復系	藥草 20	HP回復300 —	味單／敵單 店	—
2	HP回復系	元氣玉 100	HP回復800 —	味單／敵單 店	—
3	HP回復系	純元氣玉 500	HP回復1500 —	味單／敵單 寶・共	—
4	HP回復系	超元氣玉 800	HP完全回復 —	味單／敵單 寶	—
5	HP回復系	連元氣玉 1000	HP回復1000 —	味全／敵全 共	—
6	HP回復系	木の實 8	HP回復50 —	味單／敵單 敵	—
7	HP回復系	リンゴ 10	HP回復100 —	味單／敵單 事・敵	—
8	HP回復系	おにぎり 30	HP回復150 —	味單／敵單 事	—

NO	種類	道具名稱 價錢（Z）	效果概述 備註	對象 入手方法	限定
9	HP回復系	アンブローシア 5000	所有變身龍之HP完全回復 連HP=0的龍也會完全復活	リュウ／フォウル 寶・敵	戰
10	AP回復系	知力の種 800	AP回復30 —	味單／敵單 寶・共	—
11	AP回復系	智力の種 2500	AP回復150 —	味單／敵單 寶・敵	—
12	異常回復系	毒消し 12	解除中毒狀態 —	味單／敵單 店	—
13	異常回復系	目薬 14	解除盲目狀態 —	味單／敵單 店	—
14	異常回復系	はなせ草 20	解除沉默狀態 —	味單／敵單 店	—
15	異常回復系	ばんのう薬 100	除氣絕以外，所有狀態完全回復 —	味單／敵單 店	—
16	異常回復系	氣つけ薬 250	復活（HP值僅剩MaxHP的1／4） —	味單／敵單 店	—
17	HP+異常回復系	しずく 4	HP回復20+依機率解除異常狀態（睡眠、混亂、亢奮、盲目、毒）機率分別為：睡眠−100%、混亂及亢奮−80%、盲目−30%、毒−50%	味單／敵單 寶	—
18	HP+異常回復系	つきのしずく 2000	HP完全回復+萬能藥之效果 —	味全／敵全 寶	—
19	永久能力提升	命のかけら 400	MaxHP+10 —	單 寶・景	地
20	永久能力提升	魔法のかけら 400	MaxAP+1 —	單 寶・景	地
21	永久能力提升	パワーフード 400	攻擊力+1 —	單 寶・景	地
22	永久能力提升	プロテイン 400	防禦力+1 —	單 寶	地

NO	種類	道具名稱 價錢（Z）	效果概述 備註	對象 入手方法	限定
23	永久能力提升	つばめのす 400	速度+1 —	單 賣	地
24	永久能力提升	サカナのお頭 400	智力+1 —	單 賣・景	地
25	攻擊（補助）	特攻藥 200	攻擊力上升20% —	味單 賣・敵	戰
26	攻擊（補助） 攻擊（補助）	龍のウロコ 200	防禦力上升20% —	味單 賣	戰
27	攻擊（補助）	必勝はちまき 200	智力上升20% —	味單 敵	戰
28	攻擊（狀態異常）	ねむり玉 100	以75% 的機率使敵人沉睡 —	敵單 賣・共	戰
29	攻擊（狀態異常）	せんこう弾 100	以75% 的機率使敵人盲目 —	敵單 賣・共	戰
30	攻擊（狀態異常）	毒藥 100	以75% 的機率使敵人中毒 —	敵單 賣・共	戰
31	攻擊（狀態異常）	くちチャック 100	以50% 的機率使敵人沉默 —	敵單 賣・共	戰
32	攻擊（直接）	神風玉 100	給敵人200傷害的風屬性攻擊＝シーザ —	敵單 賣	戰
33	攻擊（直接）	真空玉 500	給敵人600傷害的風屬性攻擊＝シェザーガ —	敵全 賣・共	戰
34	攻擊（直接） 攻擊（直接）	火藥玉 100	給敵人200傷害的炎屬性攻擊＝バダム —	敵單 賣・共	戰
35	攻擊（直接）	必殺の炎 700	給敵人1000傷害的炎屬性攻擊＝バトラーム —	敵單 賣	戰
36	攻擊（直接）	地雷玉 250	給敵人300傷害的土屬性攻擊＝ブレダ —	敵單 賣・共	戰
37	攻擊（直接）	なまズのいかり 500	給敵人600傷害的土屬性攻擊＝ガダブレダ —	敵全 賣・共	戰
38	攻擊（直接）	みず玉 100	給敵人200傷害的水屬性攻擊＝レイガ —	敵單 賣	戰

NO	種類	道具名稱 價錢（Z）	效果概述 備註	對象 入手方法	限定
39	攻擊（直接）	ひょうがのかけら 600	給敵人700傷害的冰屬性攻擊＝クレイゴル –	敵全 賣・共	戰
40	攻擊（直接）	ドメガ爆彈 800	給敵人800傷害的風＋炎屬性攻擊＝ドメガ –	敵全 賣・共	戰
41	攻擊（直接）	サンダークラック 1200	給敵人1200傷害的風＋雷屬性攻擊＝バルハラー –	敵全 賣・共	戰
42	攻擊（直接）	ストロー 20	以75% 的機率吸收敵人HP＝レクタ 小胖少爺事件的道具	敵單 事・賣	戰
43	攻擊（直接）	デスおじや 200	以50% 的機率使敵人即死＝ウース –	敵單 賣・共	戰
44	其他	メタル 10	要交換戰技的必要道具 –	– 賣・共・馬	地
45	其他	リッチマード 500	打倒所使用到的時所得金錢及經驗值變2倍 效果可以重疊	敵單 馬・賣	戰
46	其他	おこげ 2	為殖民地農家所使用的肥料 –	– 共・敵	–
47	其他	鳥のフン 2	為殖民地農家所使用的肥料	– 共・敵	–
48	其他	くさったニク 2	為殖民地農家所使用的肥料 –	– 共・敵	–

道具（魚）

NO	種類	道具名稱 價錢（Z）	效果概述 備註	對象 入手方法	限定
49	魚	グミフィッシュ 4	HP回復50 –	味單／敵單 釣	–
50	魚	ピラニー 30	HP回復150 –	味單／敵單 釣	–
51	魚	ビッグマウス 70	HP回復500 –	味單／敵單 釣	–

道具（魚）

NO	種類	道具名稱 價錢（Z）	效果概述 備註	對象 入手方法	限定
52	魚	ブルーギル 150	給敵人100傷害的水屬性攻擊＝レイガ －	敵單 釣	戰
[illegible]	魚	あゆ	AP回復5 20	味單／敵[illegible]	－ 釣
54	魚	ブラウン 200	攻擊力上升20% －	味單／敵單 釣	[illegible]
55	魚	ラージマウス 250	HP回復1200 －	味單／敵單 [illegible]	－
[illegible]	魚	エンジェル 350	使我方一人復活（HP值剩MaxHP的1／2） 復活機率＝100%	味單 釣	[illegible]
57	魚	ヤマメ 50	AP回復10 －	味單／敵單 釣	－
58	魚	レインボー 300	攻擊力上升50% －	味單／敵單 釣	戰
[illegible]	魚	ブルキャット 600	給敵人400傷害的土＋炎屬性攻擊＝グレイブ －	敵全 釣	戰
60	魚	火星だこ 400	使敵我雙方之輔助魔法完全失效 －	敵全＋味全 釣	戰
61	魚	ドラード 800	HP回復800 －	味全／敵全 釣	－
62	魚	ジャケ 1000	AP回復30 －	味全／敵全 釣	－
63	魚	バラムンディ 1400	HP完全回復＋萬能藥之效果 －	味單／敵單 釣	－
64	魚	スタージョン 1600	對我方全員使用リバル（復活機率＝75%） －	味全 釣	戰
65	魚	グミフロート 4	HP[illegible]50 －	味單／敵單 釣	－
66	魚	トベータ 30	HP回復100＋依機率解除異常狀態） （睡眠、混亂、亢奮、盲目、毒） 機率分別為：睡眠–100%、混亂及 亢奮–80%、盲目–30%、毒–50%	味單／[illegible] 釣	－

NO	種類	道具名稱 價錢（Z）	效果概述 備註	對象 入手方法	限定
67	魚	イシムベスラ 80	解毒 —	味單／敵單 釣	—
68	魚	サンバソウ 100	使我方一人復活（HP值剩1）復活機率=75% —	味單 釣	戰
69	魚	シーマウス 30	HP回復400 —	味單／敵單 釣	—
70	魚	ベベタ 300	除氣絕以外，所有狀態完全回復 —	味單／敵單 釣	—
71	魚	タイタン 350	AP回復30 —	味單／敵單 釣	—
72	魚	タコ 400	以50%機率使敵全体盲目 —	敵全 釣	戰
73	魚	カツオ 700	HP完全回復 —	味單／敵單 釣	—
74	魚	チヌーク 1000	AP回復100 —	味單／敵單 釣	—
75	魚	ガンチ 1000	給敵人1000點傷害的水+土屬性攻擊=ディザスター —	敵全 釣	戰
76	魚	ホーンドマリーナ 1500	HP回復1500	味全／敵全 釣	—
77	魚	いさな 2000	HP完全回復+萬能藥之效果 —	味全／敵全 釣	—
78	魚	アケロン 250	使敵全體及我方前衛中毒（機率=50%） —	敵全＋前 釣	—

道具（狩り）

NO	種類	道具名稱 價錢（Z）	效果概述 備註	對象 入手方法	限定
79	狩り	やすにく 20	HP回復300 –	味單／敵單 [illegible]・狩	–
80	狩り	ロース 100	HP回復500+依機率解除異常狀態（睡眠、混亂、亢奮、盲目、毒） 機率分別為：睡眠–100%、混亂及亢奮–80%、盲目–30%、毒–50%	味單／敵單 敵・狩	–
81	狩り	うまにく 300	AP回復10 –	味單／敵單 敵・狩	–
82	狩り	マンモにく 800	HP回復800 –	味全／敵全 敵・狩	–

道具（事件・迷你遊戲）

NO	種類	道具名稱 價錢（Z）	效果概述 備註	對象 入手方法	限定
83	其他	パーツざいりょう 無法出售	不能使用 用來修理砂船（在「砂船之谷」中取得）	– 事・寶	×
84	其他	モズ草 100	除氣絕以外，所有狀態完全回復 給帕布帕布村的病人使用（事件）	味單／敵單 事	–
[illegible]	其他	フェアリドロップ 無法出售	要求鍛冶屋製造王家之劍必要的材料 事件結束後就不見了	– 事	×
86	其他	スタンプカード 無法出售	不能使用 馬尼羅道具屋的優待券，收集一定數量後可以交換獎品。	– 馬	×
87	其他	寶くじ 100	一次最多買10張 [illegible]沒有電腦記錄檔的話，就不能玩抽獎遊戲。	– 電腦	–

道具（果實<殖民地・農家>）

NO	種類	道具名稱 價錢（Z）	效果概述 備考	對象 入手方法	限定
88	果實	火の果實 300	火屬性+2 吃了兩種果實的話，效果就會被覆蓋過去	單 共	地
89	果實	風の果實 300	風屬性+2 吃了兩種果實的話，效果就會被覆蓋過去	單 共	地
90	果實	水の果實 300	水屬性+2 吃了兩種果實的話，效果就會被覆蓋過去	單 共	地
91	果實	土の果實 300	土屬性+2 吃了兩種果實的話，效果就會被覆蓋過去	單 共	地
92	果實	精神の果實 300	精神屬性+2 吃了兩種果實的話，效果就會被覆蓋過去	單 共	地
93	果實	けんこうの果實 300	狀態異常屬性+2 吃了兩種果實的話，效果就會被覆蓋過去	單 共	地
94	果實	不死の果實 300	死屬性+2 吃了兩種果實的話，效果就會被覆蓋過去	單 共	地
95	果實	聖なるの果實 700	聖屬性+1 吃了兩種果實的話，效果就會被覆蓋過去	單 共	地
96	果實	力の果實 250	攻擊力+10 吃了兩種果實的話，效果就會被覆蓋過去	單 共	地
97	果實	まもりの果實 250	防禦力+10 吃了兩種果實的話，效果就會被覆蓋過去	單 共	地
98	果實	いだてんの果實 250	速度+10 吃了兩種果實的話，效果就會被覆蓋過去	單 共	地
99	果實	賢者の果實 250	智力+10 吃了兩種果實的話，效果就會被覆蓋過去	單 共	地
100	果實	必殺の果實 280	必殺+10% 吃了兩種果實的話，效果就會被覆蓋過去	單 共	地
101	果實	命中の果實 280	命中+15% 吃了兩種果實的話，效果就會被覆蓋過去	單 共	地
102	果實	パリーの果實 280	回避+20% 吃了兩種果實的話，效果就會被覆蓋過去	單 共	地
103	果實	見切りの果實 280	觀察力+50% 吃了兩種果實的話，效果就會被覆蓋過去	單 共	地

道具（果實<殖民地・農家>）

NO	種類	道具名稱 價錢（Z）	效果概述 備註	對象 入手方法	限定
104	果實	反擊の果實 280	反擊+20% –	單 共	地
105	果實	屬性ミックス 1200	火・風・水・土屬性各+1 –	單 共	地
106	果實	屬性ミックス+ 3000	火・風・水・土屬性各+2 –	單 共	地
107	果實	元氣ミックス 1200	精神・狀態異常・死亡屬性各+1 –	單 共	地
108	果實	元氣ミックス+ 3000	精神・狀態異常・死亡屬性各+2 –	單 共	地
109	果實	能力ミックス 1200	攻擊・防禦・速度・智力各+5 –	單 共	地
110	果實	能力ミックス+ 2500	攻擊・防禦・速度・智力各+10 –	單 共	地
111	果實	シャドウミックス 2800	必殺・命中・回避・觀察・反擊各+10% –	單 共	地

道具（製作馬斯塔盔甲的材料）

NO	種類	道具名稱 價錢（Z）	效果概述 備註	對象 入手方法	限定
112	材料	ガラスのはへん 30	不能使用 用來改造盔甲	– 賣	–
113	材料	鐵くず [illegible]	不能使用 用來改造盔甲	– 賣	–
114	材料	まがったネジ 10	不能使用 用來改造盔甲	– 賣	–
115	材料	よごれたタイヤ 40	不能使用 用來改造盔甲	– 賣	–

●道具（製作馬斯塔盔甲的材料）

NO	種類	道具名稱 價錢（Z）	效果概述 備註	對象 入手方法	限定
117	材料	やけたプラグ [illegible]	不能使用 用來改造盔甲	– 賣	–
118	材料	さびたラジエター 80	不能使用 用來改造盔甲	– 賣	–



重要道具一覽

NO.	道具名稱	效果概述	備註
1	水門の鍵	水壩事件：用來進入水門控制室	事件解決後即消失
2	イグニス	「ウイバーン」的覺醒	–
3	エアリアル	「ウォリアー」的覺醒	–
4	アクエリアス	「サーペント」的覺醒	–
5	ガイア	「ベヘモス」的覺醒	–
6	エラー	「ベンナー」的覺醒	–
7	風切りのフエ	進入風之塔的必要道具	–
8	みどりの玉	解開ターボ神殿封印的必要道具	–
9	クランク	使水壩內昇降梯起動的必要道具	事件解決後即消失
10	生命ほけん	家1的保險證書	–

重要道具一覽

NO.	道具名稱	效果概述	備註
11	生命ほけん	家2的保險證書	—
12	生命ほけん	家3的保險證書	—
13	生命ほけん	家4的保險證書	—
14	生命ほけん	家5的保險證書	—
15	生命ほけん	家6的保險證書	—
16	生命ほけん	家7的保險證書	—
17	生命ほけん	家8的保險證書	—
18	しおの玉	要渡過希歐之海的必要道具	—
19	さざなみの石	取得しおの玉的必需道具。在水神小關中將其丟入水邊。	事件解決後即消失
20	タンのツボ	為了要從フーマンチューロ中騙取到往帝都之路的必要道具	如果完成了其他條件的話，不給也沒關係
21	あおい破魔のフダ	用來解除加諸在最後迷宮裡第一道鎖上的青色符咒	—
22	黃色い破魔のフダ	用來解除加諸在最後迷宮裡第二道鎖上的黃色符咒	—
23	あかい破魔のフダ	用來解除加諸在最後迷宮裡第三道鎖上的紅色符咒	—
24	それなりのお寶	道具，RANK1	交換後可提昇1 RANK
25	まあまあのお寶	交換用道具，RANK2	交換後可提昇1 RANK
26	そこそこのお寶	交換用道具，RANK3	交換後可提昇1 RANK
27	ナルホドのお寶	交換用道具，RANK4	交換後可提昇1 RANK
28	そうとうのお寶	交換用道具，RANK5	交換後可提昇1 RANK
29	フダつきのお寶	交換用道具，RANK6	交換後可提昇1 RANK
30	なっとくのお寶	交換用道具，RANK7	交換後可提昇1 RANK
31	生え抜きのお寶	交換用道具，RANK8	交換後可提昇1 RANK
32	さいこうのお寶	交換用道具，RANK9	交換後可提昇1 RANK
33	お寶の中のお寶	交換用道具，RANK10	交換後可提昇1 RANK

NO.	道具名稱	效果概述	備註
34	皇城の鍵	在皇帝劇情中，用來封鎖最後迷宮	—
35	オンクーの石	皇帝墓所的最後之鑰	事件解決後即消失
36	あがたま	要往皇帝墓所的下一關前進時所必要的道具	事件解決後即消失
37	小切手	用來買砂船（在希耶德向馬洛克章）	事件解決後即消失
38	すず	—	—

武器類 WEAPON

<對象>可區分為單体攻擊武器及全体攻擊武器。表示方法與魔法一覽表相同。
<HIT數>一次攻擊行動中所能給予對方傷害的次數。可分為1HIT和2HIT兩種。
<攻擊力>能力表內所表示的是加上了角色空手攻擊力的數值。
<破壞力>和魔法一樣。
<重量>角色的速度會受重量影響而減少。
<元素>若設定元素屬性的武器，其攻擊會追加判定帶有所設定的元素屬性。
<專用>表示可裝備此項武器的角色。

●SWORD（劍）：user 龍、弗烏爾、賽亞斯（龍與弗烏爾所能裝備的武器是一樣的。

SWORD（劍）<斬擊>

NO.	武器名稱	對象 特殊效果	HIT數	攻擊力	破壞力	重量	元素屬性 專用角色	價格（Z）
1	王家の劍	敵單／味單 使用即為「カテクト」	1	12	1	2	聖 龍	無法出售
2	火炎劍	敵單／味單 —	2	35	1	2	火 龍／賽亞斯	4800
3	ボウイナイフ	敵單／味單 —	1	10	1	1	— 龍／賽亞斯	150
4	おれた王家の劍	敵單／味單 —	1	4	1	2	— 龍	無法出售

SWORD（劍）<斬擊>

NO.	武器名稱	對象 特殊效果	HIT數	攻擊力	破壞力	重量	元素屬性 專用角色	價格（Z）
5	ショートソード	敵單／味單 —	1	15	1	3	— 龍／賽亞斯	480
[illegible]	えんぴつ刀	敵單／味單 —	1	28	1	4	— 龍／賽亞斯	1500
7	スクラマサクス	敵單／味單 —	2	13	1	2	— 龍／賽亞斯	1200
8	カッツバルゲル	敵單／味單 —	1	30	2	4	— 龍／賽亞斯	1800
[illegible]	ブロードソード	敵單／味單 防禦力+5	1	38	4	8	— 龍／賽亞斯	2600
10	バスタードソード	敵單／味單 —	1	42	3	6	— 龍	3200
11	クレイモア	敵單／味單 —	1	56	2	8	— 龍／賽亞斯	5200
12	アーマーペイン	敵單／味單 使用即為「ディル」	1	72	3	5	— 龍／賽亞斯	7200
13	フィランギ	敵單／味單 —	2	58	1	2	— 龍／賽亞斯	8600
14	フェザーソード	敵單／味單 —	1	88	3	1	— 龍／賽亞斯	9600
15	バルバロッサ	敵單／味單 —	1	112	1	8	— 龍／賽亞斯	18000
16	アセンシオン	敵單／味單 必殺率+5%	1	95	3	6	聖 龍／賽亞斯	16000
17	スライサー	敵單／味單 —	2	78	3	4	— 龍／賽亞斯	20000
18	ダマスカスソード	敵單／味單 —	1	104	4	5	— 龍／賽亞斯	14500
19	ドラゴンブレード	敵單／味單 [illegible]	1	128	4	8	— 龍	60000
20	皇帝の剣	敵單／味單 使用即為「レクタ」	2	96	5	6	— 龍	無法出售

NO.	武器名稱	對象 特殊效果	HIT數	攻擊力	破壞力	重量	元素屬性 專用角色	價格（Z）
21	グミ王の剣	敵單／味單 —	1	152	3	4	— 龍	60000
22	邪剣ティルビング	敵單／味單 以HP剩餘量決定給予敵人的傷害，每回合結束時，使用者會喪失現有HP的1/16	1	90	6	2	— 龍	48000
23	おハシ	敵單／味單 使飛行系敵人即死	1	2	1	0	— 賽亞斯	40
24	わきざし	敵單／味單 —	2	22	1	3	— 賽亞斯	2000
25	太刀	敵單／味單 —	2	36	1	4	— 賽亞斯	3000
26	[illegible]冰劍	敵單／味單 使敵人沉睡（機率=20%）僅限於使用攻擊指令時	1	50	2	8	水 賽亞斯	4200
27	つらぬきまる	敵單／味單 必殺率+3%	2	30	2	3	— 賽亞斯	4500
28	斬馬刀	敵單／味單 [illegible]予[illegible]敵人1.5倍的傷害	1	119	5	10	— 賽亞斯	26000
29	羅剎霸王劍	敵單／味單 使用即為「レイガ」，再增加戰鬥回合數/20的攻擊力	2	[illegible]	2	[illegible]	水 賽亞斯	60000
30	しこみドス	敵單／味單 即死武器	1	42	1	2	— 賽亞斯	4900
31	神鐵の剣	敵單／味單 給予龍及皇帝3倍的傷害	1	70	7	15	— 龍	無法出售
32	サビた刀	敵單／味單 沒有特殊效果，但若以此刀給予1000個敵人最後一擊的話，它就會轉變成「千人斬り」	1	40	2	2	— 龍／賽亞斯	無法出售
33	千人斬り	敵單／味單 只有在通常攻擊時，會以給予對方傷害值的1/8來回復自己的HP。不過，會以1/16的機率對我方進行暴斷攻擊。	2	80	2	4	— [illegible]／賽亞斯	40000

ROD（杖）＜射擊＞

●user：妮娜

NO.	武器名稱	對象 特殊效果	HIT數	攻擊力	破壞力	重量	元素屬性 專用角色	價格（Z）
34	とがったえだ	敵單／味單 —	1	2	1	1	— 妮娜	10
35	バトん	敵單／味單 —	1	5	1	1	— 妮娜	50
36	トネリコの杖	敵單／味單 智力+5	1	12	1	2	— 妮娜	230
37	魔法のステッキ	敵單／味單 裝備中CP+3	1	18	1	2	— 妮娜	800
38	ルビーセプター	敵單／味單 —	1	30	1	2	火 妮娜	2000
39	リードバトン	敵單／味單 —	1	28	1	2	— 妮娜	1600
40	エアブランチ	敵單／味單 使用即為「シーザ」	1	38	2	1	風 妮娜	3600
41	風使いの杖	敵單／味單 —	1	48	[illegible]	2	風 妮娜	5000
42	ゴウマ杖	敵單／味單 エンカウント率上升[illegible]・魔法耐性+1	1	[illegible]	[illegible]	3	— 妮娜	4800
43	バトリングロッド	敵單／味單 —	1	61	2	2	— 妮娜	6200
44	ルーンスタッフ	敵單／味單 裝備中CP+5、智力+10	1	72	2	2	— 妮娜	8000
45	めぐみの杖	敵單／味單 使用即有「リリフ」的效果；聖與死屬性各+1	1	84	2	2	聖 妮娜	12000
46	ウロボロス	敵單／味單 使用即有「リバル」的效果，死亡狀態異常屬性各+2	1	96	3	2	— 妮娜	28000
47	デスサイズ	敵單／味單 即死武器	1	13	1	2	— 妮娜	1300

STICK（棒）<斬擊>

●use：葛雷

NO.	武器名稱	對象 特殊效果	HIT數	攻擊力	破壞力	重量	元素屬性 專用角色	價格（Z）
48	おしおきバンブー	敵單／味單 —	1	8	2	3	— 葛雷	130
49	まる太	敵單／味單 —	1	13	3	4	土 葛雷	400
50	鋼バット	敵單／味單 —	1	25	[illegible]	[illegible]	— 葛雷	1000
51	スパイクロッド	敵單／味單 —	1	35	3	5	— 葛雷	2200
52	メイス	敵單／味單 —	1	43	4	6	— 葛雷	3300
53	クォータスタッフ	敵單／味單 —	1	54	4	7	— 葛雷	5000
54	グーテンダーク	敵單／味單 —	1	65	4	6	— 葛雷	7000
55	フレイル	敵單／味單 —	2	45	5	13	— 葛雷	7800
56	ボーンスパッド	敵單／味單 —	1	86	5	8	— 葛雷	9400
57	ギガンテス	敵單／味單 使敵人行動停止（機率=25%） 僅限於使用攻擊指令時	1	99	5	16	— 葛雷	12000
59	あばれんぼう	敵單／味單 必殺率+5%、命中率-10%	1	145	7	8	— 葛雷	32000
60	方天ガゲキ	敵單／味單 使用即為「ブレダ」	1	126	6	12	土 葛雷	32000
61	デスペラード	敵單／味單 —	1	115	8	10	— 葛雷	20000
62	にゃんにゃんぼう	敵單／味單 給予敵人等級差傷害（僅限於使用攻擊指令時）	1	113	4	[illegible]	— 葛雷	48000

GUN・RIFUL（銃・步槍）＜射擊＞

●user：阿斯拉

NO.	武器名稱	[redacted]象 特殊效果	HIT數	攻擊力	破壞力	重量	元[redacted]性 專用角色	價格（Z）
63	多發銃	敵單／味單 —	2	40	1	2	— 阿斯拉	2500
64	散彈[redacted]	敵全／前 —	1	35	1	4	— 阿斯拉	3600
65	馬上筒	敵單／味單 —	2	42	1	2	— 阿斯拉	3200
66	石火矢	敵全／前 —	1	50	1	4	火 阿斯拉	5000
67	大筒	敵單／味單 —	1	70	1	2	— 阿斯拉	6800
68	火炎銃	敵全／前 使用即為「バダーマ」	1	60	2	4	火 阿斯拉	9000
69	連發銃	敵單／味[redacted] —	2	82	1	6	— 阿斯拉	22000
70	雷神銃	敵單／味[redacted] —	1	110	1	2	— 阿斯拉	16000
71	神火飛矢	敵全／前 —	1	102	2	6	火 阿斯拉	24000
72	飛天雷神筒	敵全／前 必殺率+5%、命中率+20%	1	108	1	6	— 阿斯拉	30000

ROCKET（ロケット）＜射[redacted]＞

●user：馬斯塔

NO.	武器名稱	對象 特殊效果	HIT數	攻擊力	破[redacted]力	重量	元素屬性 專用角色	價格（Z）
73	リベットナックル	[redacted]單／味[redacted] —	1	12	2	1	— 馬斯塔	200
74	フレイムグローブ	敵單／味[redacted] —	1	20	3	1	火 馬斯塔	550
75	ノーザングローブ	[redacted]／味單 —	1	[redacted]	3	1	水 馬斯塔	550
76	フォーク	敵單／味單 使敵人盲目（機率=20%）僅 限於使用攻[redacted]指令時	1	14	2	1	— 馬斯塔	300

NO.	武器名稱	對象 特殊效果	HIT數	攻擊力	破壞力	重量	元素屬性 專用角色	價格（Z）
77	ラプタークロー	敵單／味單 —	1	24	3	1	風 馬斯塔	800
78	ガイアクロー	敵單／味單 —	1	26	3	1	土 馬斯塔	1200
79	ドリルパンチ	敵單／味單 —	1	32	7	1	— 馬斯塔	1600
80	ホーミングボム	敵單／味單 命中率100%（僅限於使用攻擊指令時）	1	40	2	1	— 馬斯塔	3500
81	ロケットパンチ	敵單／味單 —	1	51	4	1	— 馬斯塔	4300
82	トキシックブロー	敵單／味單 使敵人中毒（機率=20%）僅限於使用攻擊指令時	1	62	3	1	— 馬斯塔	5800
83	ブレインスタン	敵單／味單 使敵人混亂（機率=25%）僅限於使用攻擊指令時	1	70	4	1	— 馬斯塔	7700
84	アトミックパンチ	敵單／味單 —	1	93	5	1	— 馬斯塔	10000
85	ゴーストバスター	敵單／味單 給予惡魔系敵人1.5倍的傷害	1	85	2	1	— 馬斯塔	15000
86	マスドライバー	敵單／味單 —	1	104	7	1	— 馬斯塔	17000
87	ファイナルブロー	敵單／味單 給敵傷害為敵之HP值的1/4倍・必殺率+20%	1	95	4	1	— 馬斯塔	22000

防具 配件類 EQUIP

<防禦力>能力表內所表示的是加上了角色裝備防具時的防禦力的數值。
<龍・弗/妮娜/葛雷/賽亞斯/阿斯拉/馬斯塔>表示可裝備此項防具／裝飾品的角色。
龍與弗爾爾可以裝備相同的東西。

盔甲

NO	防具名稱	防禦力	重量	價格	特殊效果 備註	龍・弗	妮娜	葛雷	賽[illegible]斯	阿斯拉	馬斯塔
1	皮よろい	5	2	220	– –	○	–	○	○	–	–
2	くさりかたびら	10	4	600	– –	○	–	○	○	–	–
3	キュライス	13	4	840	– –	○	–	○	○	○	–
4	鉄のむねあて	17	3	1300	– –	○	–	○	○	○	–
5	スケイルメイル	20	5	2100	– –	○	–	○	○	–	–
6	ラメラーアーマー	26	4	2700	– –	○	–	○	○	–	–
7	こはくのむねあて	28	4	3000	– –	○	–	○	○	○	–
8	ブリガンダイン	35	5	4800	– –	○	–	○	○	–	–
9	フルプレート	47	8	6000	– –	○	–	○	○	–	–
10	シルバーメイル	54	5	6800	– –	○	–	○	○	–	–
11	マグマのよろい	66	6	9300	火・土+2・風・水-1 屬性值不會成為7	○	–	○	○	–	–
12	ミスリルアーマー	64	5	8000	– –	○	–	○	○	○	–
13	ブリザードメイル	66	6	9300	風・水+2・火・土-1 屬性值不會成為7	○	–	○	○	–	–
14	フォースメイル	82	7	15000	使用時產生「バリア」效果，魔法耐性+1 耐性值不會成為7	○	–	○	○	–	–
15	ダマスカスメイル	88	6	23000	– –	○	–	○	○	○	–
16	ミストアーマー	93	8	40000	精神・狀態異常・死屬性各+2 –	○	–	○	○	–	–
17	覇王のよろい	100	7	30000	使用即為「氣合ため」 –	–	–	–	○	–	–
18	命のよろい	90	9	50000	每回合HP回復100（僅限戰鬥中） –	○	–	○	○	–	–

NO	防具名稱	防禦力	重量	價格	特殊效果 備註	龍・弗	妮娜	葛雷	賽亞斯	阿斯拉	馬斯塔
19	ドラゴンアーマー	96	8	38000	龍屬耐性+2	○	–	–	–	–	–
20	皇帝のよろい	102	8	無法出售	–	○	–	–	–	–	–
21	アタリアのよろい	25	5	5000	受到敵軍攻擊就能辨別到，包敵人的通常攻擊會以1/16的機率變成"必殺"只能傷到傷害值1/50（這些傷害在戰鬥結束時加算在獲取金錢裡）	○	–	○	○	○	–

衣服

NO	防具名稱	防禦力	重量	價格	特殊效果 備註	龍・弗	妮娜	葛雷	賽亞斯	阿斯拉	馬斯塔
22	もめんのふく	4	2	150	–	○	○	○	○	○	–
23	皮のこしまき	8	2	320	–	○	○	○	○	○	–
24	レンジャースーツ	16	3	1500	火屬性+2 屬性值不會成為7	○	○	○	○	○	–
2	けんぽうぎ	23	3	2500	–	○	○	○	○	○	–
26	せんすいふく	30	7	3500	水屬性+2 屬性值不會成為7	○	○	○	○	○	–
27	はやてのふく	34	0	4500	使用時產生「ハサート」的效果	○	○	–	○	○	–
28	防弾チョッキ	60	4	7200	射擊耐性+2 耐性值不會成為7	○	○	○	○	○	–
29	ウルフスキン	72	4	9500	–	○	○	–	○	○	–
30	黒しょうぞく	77	5	12000	必殺率+10%	–	–	–	–	○	–
31	ギデオンスーツ	93	10	35000	攻擊力+10	–	–	○	–	–	–
32	おとこふく	17	3	2000	裝備中一旦成為戰鬥不能狀態的話，馬上就會完全復活（復活後，所裝備的おとこふく會消失）	○	–	○	○	○	–

洋服

NO	防具名稱	防禦力	重量	價格	特殊效果 備註	羅・弗	妮娜	葛雷	賽亞斯	阿斯拉	馬斯塔
33	おでかけふく	5	2	170	–	–	○	–	○	–	–
34	クレイプケープ	12	2	730	–	–	○	–	○	–	–
35	まどうしのローブ	19	3	2300	魔法耐性+1 耐性值不會成為7	–	○	–	–	–	–
36	タイトミニ	32	1	3200	魔法耐性-1	–	○	–	○	–	–
37	カクテルドレス	25	4	2500	–	–	○	–	○	–	–
38	風のころも	44	0	6500	風屬性+2・回避率+5% 屬性值不會成為7	–	○	–	○	–	–
39	賢者のガウン	50	4	7000	智力+5	–	○	–	–	–	–
40	ホーリーローブ	64	4	8200	睡眠・狀態異常・死屬性各+1 屬性值不會成為7	–	○	–	–	–	–
41	ファントムドレス	75	6	9000	[illegible]	–	○	–	○	–	–
42	ディアナのドレス	83	5	13000	睡眠・狀態異常・死屬性各+2 屬性值不會成為7	–	○	–	○	–	–
43	天使のむねあて	94	4	25000	光屬性+1 屬性值不會成為7	–	○	–	○	–	–
44	スターライト	92	6	38000	CP+5	–	○	–	–	–	–

馬斯塔專用防具

NO	防具名稱	防禦力	重量	價格	特殊效果 備註	羅・弗	妮娜	葛雷	賽亞斯	阿斯拉	馬斯塔
45	ガルガンチュア	25	8	無法出售		–	–	–	–	–	○
46	チョバムプレート	50	8	32000	近接・射擊・魔法耐性各+1 打倒敵人「チョバムプレート」即可獲得	–	–	–	–	–	○
47	パンタグルエル	30	5	–		–	–	–	–	–	○
48	オメガブースター	20	5	–	反擊時會發動『メガ』 反擊率為平時的1/2，不會消費AP	–	–	–	–	–	○
49	バルバンツァー	20	5	–	反擊時會發動『バル』 反擊率為平時的1/2，不會消費AP	–	–	–	–	–	○
[illegible]	メイルストローム	20	5	–	反擊時會發動『ストーム』 反擊率為平時的1/2，不會消費AP	–	–	–	–	–	○
51	グレイプディガー	20	5	–	反擊時會發動『グレイプ』 反擊率為平時的1/2，不會消費AP	–	–	–	–	–	○

盔甲

NO	防具名稱	防禦力	重量	價格	特殊效果 備註	龍・弗	妮娜	葛雷	賽亞斯	阿斯拉	馬斯塔
52	オリハルコン	30	5	–	必殺率+20% 馬斯塔站前衛時發動率為100%，除了敵人先制攻擊以外。	–	–	–	–	–	○
53	アンティマ	30	5	–	戰鬥開始時會發動『バリア』 馬斯塔站前衛時發動率為100%，除了敵人先制攻擊以外…	–	–	–	–	–	○
54	クイックシルバー	30	5	–	戰鬥開始時會發動『ハサート』 馬斯塔站前衛時發動率為100%，除了敵人先制攻擊以外	–	–	–	–	–	○
55	ヘヴィメタル	50	15	–	–	–	–	–	–	–	○
56	サイトラックス	20	5	–	智力+20	–	–	–	–	–	○
57	イトニング	0	0	–	速度+40・回避率+20%	–	–	–	–	–	○
58	フレアスカート	30	5	–	火屬性+3・水屬性-1	–	–	–	–	–	○
59	ワールウインド	30	[illegible]	–	風屬性+3・土屬性-1	–	–	–	–	–	○
60	ハイドロバシー	30	5	–	水屬性+3・火屬性-1	–	–	–	–	–	○
61	マッドギア	30	5	–	土屬性+3・風屬性-1	–	–	–	–	–	○
62	ヘヴィアーマー	40	10	–	–	–	–	–	–	–	–
63	サイコアーマー	25	5	–	智力+10	–	–	–	–	–	○
64	ライトアーマー	10	0	–	速度+20・回避率+10%	–	–	–	–	–	○
65	フレイムアーマー	30	5	–	火屬性+1	–	–	–	–	–	○
66	ウインドアーマー	30	5	–	風屬性+1	–	–	–	–	–	○
67	ハイドロアーマー	30	5	–	水屬性+1	–	–	–	–	–	○
68	マッドアーマー	30	5	–	土屬性+1	–	–	–	–	–	○

裝備品

NO.	種類	防具名稱	防禦力	重量	特殊效果 備註	價格	龍・弗	妮娜	葛雷	賽亞斯	阿斯拉	馬斯塔
5	兜	せいどうのたて	7	2	–	380	○	○	○	○	○	○
6	兜	フルフェイス	8	3	–	450	○	–	○	○	–	○
7	兜	オニカブト	12	3	–	1000	○	–	○	○	–	○
8	兜	バックラー	13	3	–	1200	○	○	○	○	○	○
9	兜	ディバインヘルム	14	4	死屬性變成7	21000	○	–	○	○	–	○

NO.	種類	防具名稱	防禦力	重量	特殊效果 備註	價格	[illegible]·泰	妮娜	馬督	賈亞斯	阿斯拉	馬斯塔
10	兜	ダマスカスヘルム	19	4	–	11000	○	–	○	○	–	○
11	兜	ドラゴンヘルム	22	4	精神・狀態異常・死屬性各+1	32000	○	–	–	–	–	–
12	鞋	ロングブーツ	[illegible]	3	–	550	○	○	○	○	○	○
13	鞋	パンプス	10	0	–	800	–	○	–	–	○	–
14	鞋	コンバットブーツ	15	3	–	5000	○	○	○	○	○	○
15	鞋	スパッツ	17	0	–	9000	–	○	–	–	○	–
16	鞋	スパイクシューズ	6	3	攻擊力+10	6000	○	○	○	○	○	○
17	兜	さんかくぼうし	3	[illegible]	智力+20	5000	○	○	○	○	○	○
18	鞋	いだてんのたび	3	0	速度+20	4500	○	○	○	○	○	○
19	兜	ホークアイ	[illegible]	1	注意力+50%	6000	○	○	○	○	○	○
20	兜	ジゲンハット	4	1	命中率+25%	6000	○	○	○	○	○	○
21	兜	スカウター	1	1	觀察力+40%	8000	○	○	○	○	○	○
22	鞋	ウイングブーツ	4	0	回避率+20%	7000	○	○	○	○	○	○
23	兜	あかマント	0	15	反擊率+50% ドンスケ專用（初期裝備）	無法出售	–	–	–	–	–	○
24	戒指	つまようじ	0	0	必殺率+5% 賈亞斯專用（小胖少爺事件的道具）	20	–	–	–	○	–	–
25	戒指	オーラリング	0	0	精神屬性+1 數值不會變成7	500	○	○	○	○	○	○
26	戒指	バリアリング	0	0	精神屬性+3 數值不會變成7	5000	○	○	○	○	○	○
27	戒指	ダイアのうでわ	0	0	狀態（能力）屬性+1 數值不會變成7	500	○	○	○	○	○	○
28	戒指	光のうでわ	0	0	狀態（能力）屬性+3 數值不會變成7	5000	○	○	○	○	○	○
29	戒指	スカラベ	0	0	死屬性+1 數值不會變成7	300	○	○	○	○	○	○
30	戒指	タリスマン	0	0	死屬性+3 數值不會變成7	3000	○	○	○	○	○	○
31	戒指	龍のなみだ	0	0	不會成為中毒・麻痺・混亂・盲目・沉默・ [illegible]・行動停止狀態，精神屬性+	50000	○	○	○	○	○	○
32	戒指	女神のなみだ	0	0	聖屬性變成7 除此之外，聖屬性絕不會成為7	45000	○	○	○	○	○	○
33	戒指	ポイゾンガード	0	0	不會中毒	2500	○	○	○	○	○	○
34	兜	夢のクラウン	[illegible]	2	不會沉睡	3000	○	○	○	○	○	○

NO.	種類	防具名稱	防禦力	重量	特殊效果 備註	價格	維・希	妮娜	瑪蓉	賽亞斯	阿斯拉	馮斯塔
35	兜	ノクトゴーグル	3	1	不會盲目	3000	○	○	○	○	○	○
36	兜	まどわずのかぶと	4	2	不會混亂	3000	○	○	○	○	○	○
37	戒指	炎のおまもり	[illegible]	[illegible]	火屬性+2 數值不會變成7	2500	○	○	○	○	○	○
38	戒指	風のおまもり	[illegible]	0	風屬性+2 數值不會變成7	2500	○	○	○	○	○	○
39	戒指	水のおまもり	0	0	水屬性+2 數值不會變成7	2500	○	○	○	○	○	○
40	戒指	土のおまもり	0	0	土屬性+2 數值不會變成7	2500	○	○	○	○	○	○
41	戒指	炎のゆびわ	0	[illegible]	火屬性變成7	10000	○	○	○	○	○	○
42	戒指	風のゆびわ	0	0	風屬性變成7	10000	○	○	○	○	○	○
43	戒指	水のゆびわ	0	0	水屬性變成7	10000	○	○	○	○	○	○
44	戒指	土のゆびわ	0	[illegible]	土屬性變成7	10000	○	○	○	○	○	○
45	戒指	アストラルガード	0	0	魔法耐性+2，近接，射擊耐性-1 數值不會變成7	18000	○	○	○	○	○	○
46	戒指	ソリッドガード	0	0	近接，射擊耐性+2，魔法耐性-1 數值不會變成7	18000	○	○	○	○	○	○
47	戒指	いやしのうでわ	0	0	在後衛休息一回合後，中毒，昏眠 盲目，亢奮狀態會恢復	18000	○	○	○	○	○	○
48	戒指	シャーマンリング	0	0	使用魔法的AP消費量變成3/4	40000	○	○	○	○	○	○
49	戒指	ソウルリング	0	[illegible]	用掉的AP回復量變成1.5倍	30000	○	○	○	○	○	○
[illegible]	戒指	スピリットリング	0	0	用掉的AP回復量變成2倍	65000	○	○	○	○	○	○
51	戒指	せいれい石	0	0	氣絕後馬上復活，HP剩1/4，效果只有1次 除了使用戰技「カクゴ」及變身之外 的狀態下一定生效，使用後馬上消失	1000	○	○	○	○	○	○
52	戒指	ハーモニクス	0	0	連鎖攻擊的發動機率+10%	25000	○	○	○	○	○	○
53	鞋	愛のバングル	3	1	走1步HP就回復10 在戰鬥中每回合以5倍的量回復HP（氣絕狀態下不生效）	15000	○	○	○	○	○	○
54	鞋	鋼のバングル	9	1	走1步HP就回復30 在戰鬥中每回合以5倍的量回復HP （氣絕狀態下不生效）	35000	○	○	○	○	○	○
55	鞋	ガラスのくつ	3	2	エンカウント率上升1個階段	10000	○	○	○	○	○	○
56	鞋	スニークシューズ	[illegible]	1	エンカウント率下降1個階段	12000	○	○	○	○	○	○
57	戒指	オトシ玉	0	10	戰鬥結果後所獲得的金錢變成1.5倍 戰鬥結束時若有任一人裝備就會生效 就算多人裝備，其效果並不會因而加倍	3000	○	○	○	○	○	○

NO.	種類	防具名稱	防禦力	重量	特殊效果 備註	價格	凱·弗	絲娜	露雷	雷亞斯	阿斯拉	凱斯權
58	戒指	マーチャントパス	0	0	在所有商店買東西時會打8折（賣價不變）買東西時有任一人裝備就會生效，就算數人裝備，其效果並不會因而加倍	2500	○	○	○	○	○	○
59	戒指	メダリオン	0	0	效果隨裝備人數而變，「攻擊力+3×？，防禦力+3×？」（？表隊伍中裝備此道具的人數）裝備這道具，若隊伍全員均裝備此道，效果就會轉變成「攻擊力+3×？，防禦力+3×？」	888	○	○	○	○	○	○

魔法 MAGIC

<AP>使用該魔法所需之AP

<cobom連鎖種類>與連鎖攻擊有關。要看前後所使用的魔法連鎖種類是否有相關來決定能否使出魔法連鎖攻擊。（詳情請參考戰鬥系統）

全部共有14種魔法，在<cobom連鎖種類>中以“－”表示的魔法則無法達成連鎖。

<元素>屬性的有無會表示出來，並會考慮在傷害值的計算中。共有“火、風、水、土、聖、精神、狀態異常、死”等8種類。

例如：「???」是“火屬性”的魔法，所以火屬性值越低的敵人，所受的傷害也就越大。

<耐性>會表示出需參考的耐性（＝抵抗力）是哪一個，並會考慮在傷害值的計算中。

共有“斬擊、射擊、魔法、吐息”等4種類。（當介紹到“武器”時，會因應武器的種類而表示成“斬擊”或“射擊”）基本上，『耐性』和『元素』皆為影響傷害值的要素。

例如：「バダム」的元素是“火屬性”，而耐性為“魔法”，所以對於火屬性值低，但魔法耐性高的敵人而言，由於元素與耐性的效果互相抵消，所以並不能對此敵人造成太大的傷害。

<基本值>用來計算傷害值時最原始的數值。而實際的傷害值會因“智力”、“元素”和“耐性”的緣故而產生很大的變化。

<Hit數>一次攻擊行動中所能給予對方傷害的次數。

<破壞力>這是只對於擁有盾牌等“零件”的敵人有關的數值。擁有零件的敵人除了通常的HP之外，還會另外顯示出“零件HP”。此項數值就是用來破壞零件的。（還有，就算是破壞了零件，還是得使敵人的HP歸0，才算真正打倒敵人。）

<對象>有下列幾項：

單＝在戰鬥中可對我方一人使用。
武器＝單人攻擊武器就是對一人進行攻擊，全体攻擊武器則對全體進行攻擊。
本人＝效果僅限於唱魔法的本人。
味單＝對我方一人（前、後衛中任選一人）有效。
前＝對前衛全員有效。
後＝對後衛全員有效。
味全＝對前、後衛均有效。
敵單＝對敵方一人有效。
敵全＝對敵全員有效。
味單／敵單＝對我方或敵方一人有效（初期游標在我方區域）
敵單／味單＝對敵方或我方一人有效（初期游標在敵方區域）
味全／敵全＝對我方或敵方全體有效（初期游標在我方區域）
敵全／味全＝對敵方或我方全體有效（初期游標在敵方區域）
前／敵全＝對我方前衛或敵方全體有效（初期游標在我方區域）
敵全／前＝對敵方全體或我方前衛有效（初期游標在我方區域）
敵全＋前＝對敵方全體及我方前衛有效。
敵全＋味全＝對敵我雙方全體有效。

<限定>表示該魔法在何種狀況下才能使用。

Btl＝只限戰鬥中使用。
Fld＝只限在地圖狀況中使用
－＝兩種狀況下均可使用。

<沉默有效>標示“有效”的魔法，表示無法在“沉默”狀態下使用。

<バリア無視>標示“無視”的魔法，表示不會受到“バリア”（防禦魔法）的影響而使傷害減半。

<學習率>能夠學習的僅只限於“戰技”而已。標示“分數表示”的戰技，要觀察敵人才學得到。而標示著“傳承師”的戰技，則是要經過傳承師的教導才能學會。另外，掛著“－”的魔法，表示那是學不到的。

<みねうち屬性>標示著“○”的魔法，表示在進行連鎖攻擊時會受到“手下留情”的影響。（也就是說，殺不了敵人。）

魔法＜四屬性魔法＞

NO.	魔法名稱 ※LV.UP	AP	種類	屬性	耐性	效果概要 追加效果	基本值	HIT數	貫通力	對象	使用場合	沉默	バリア	[illegible]
1	バダム ※1	3	火	火	魔法	RANK1：小傷害火屬性魔法 追加火屬性於下次的体術攻擊	150	1	2	敵單	戰	有效	－	○
2	バダーマ	6	火	火	魔法	RANK2：中傷害火屬性魔法	300	1	2	敵全	戰	有效	－	○
3	バドラーム	10	火	火	魔法	RANK3：大傷害火屬性魔法	800	1	8	敵單	戰	有效	－	○
4	シーザ	3	風	風	魔法	RANK1：小傷害風屬性魔法 追加風屬性於下次的体術攻擊	150	1	2	敵單	戰	有效	－	○
5	シェーザ	6	風	風	魔法	RANK2：中傷害風屬性魔法	300	1	2	敵全	戰	有效	－	○
6	シェザーガ	12	風	風	魔法	RANK3：大傷害風屬性魔法	600	1	4	敵全	戰	有效	－	○
7	レイガ	3	水	水	魔法	RANK1：小傷害水屬性魔法	150	1	2	敵單	戰	有效	－	○
8	レイギル	5	水	水	魔法	RANK2：中傷害水屬性魔法	400	1	4	敵單	戰	有效	－	○
9	グレイゴル	12	水	水	魔法	RANK3：大傷害水屬性魔法	600	1	4	敵全	戰	有效	－	○
10	ブーレイ	4	土	土	魔法	RANK1：小傷害土屬性魔法 追加土屬性於下次的体術攻擊	150	1	2	敵全	戰	有效	－	○
11	ブレダ	5	土	土	魔法	RANK2：中傷害土屬性魔法	400	1	4	敵單	戰	有效	－	○
12	ガダブレダ	12	土	土	魔法	RANK3：大傷害土屬性魔法	600	1	4	敵全	戰	有效	－	○

※1：LV＞2：HIT+1（追加25%的傷害）：LV＞3：HIT+2（追加25%的傷害）

攻擊魔法＜特殊＞

NO.	魔法名稱 ※LV.UP	AP	種類	屬性	耐性	效果概要 追加效果	基本值	HIT數	貫通力	對象	使用場合	沉默	バリア	[illegible]
13	ド・ブンバ・ラ	15	魔氣	－	魔法	每擊中一次，就會給予敵人「攻擊魔法計算－「敵人防禦力」」的傷害 傷害計算方式與魔氣攻擊的計算方式一樣	150	8	1	敵全	戰	有效	－	○

※1：LV＞2：HIT+3（追加25%的傷害）：LV＞3：HIT+3（追加25%的傷害）

魔法＜合成連鎖（重屬魔法）

NO.	魔法名稱 ※LV.UP	AP	種類	屬性	耐性	效果概要 追加效果	基本值	HIT數	[illegible]	對象	使用場合	沉默	バリア	[illegible]
14	メガ ※1	–	火+風	火+風	魔法	RANK1：小傷害火+風屬性魔法 追加風屬性於下次的体術攻擊	200	1	3	敵全	戰	有效	–	○
15	ドメガ	–	火+風	火+風	魔法	RANK2：中傷害火+風屬性魔法	400	1	5	敵全	戰	有效	–	○
16	ドギガ	–	火+風	火+風	魔法	RANK3：大傷害火+風屬性魔法	800	1	7	敵全	戰	有效	–	○
17	テラブレイク –	–	火+風	火+風 +狀態異常	魔法	RANK4：大傷害火+風屬性魔法，追加行動停止效果 –	250	4	10	敵全	戰	有效	–	○
18	バル ※2	–	風+水	風+水	魔法	RANK1：小傷害風+水屬性魔法 追加水屬性於下次的体術攻擊	200	1	3	敵全	戰	有效	–	○
19	バババル	–	風+水	風+水	魔法	RANK2：中傷害風+水屬性魔法	400	1	5	敵全	戰	有效	–	○
20	バルハラー	–	風+水	風+水	魔法	RANK3：大傷害風+水屬性魔法	800	1	7	敵全	戰	有效	–	○
21	ストーム ※3	–	水+土	水+土	魔法	RANK1：小傷害水+土屬性魔法 追加土屬性於下次的体術攻擊	200	1	3	敵全	戰	有效	–	○
22	テンペスト	–	水+土	水+土	魔法	RANK2：中傷害水+土屬性魔法	400	1	5	敵全	戰	有效	–	○
[illegible]	ディザスター	–	水+土	水+土	魔法	RANK3：大傷害水+土屬性魔法	800	1	7	敵全	戰	有效	–	○
24	カタストロフ –	–	水+土	水+土 +狀態異常	魔法	RANK4：大傷害水+土屬性魔法，追加中毒效果 –	250	4	10	敵全	戰	有效	–	○
25	グレイブ ※4	–	土+火	土+火	魔法	RANK1：小傷害土+火屬性魔法 追加火屬性於下次的体術攻擊	200	1	3	敵全	戰	有效	–	○
26	マグナ	–	土+火	土+火	魔法	RANK2：中傷害土+火屬性魔法	400	1	5	敵全	戰	有效	–	○
27	メコム	–	土+火	土+火	魔法	RANK3：大傷害土+火屬性魔法	800	1	7	敵全	戰	有效	–	○
28	スーパーノヴァ –	–	土+火	土+火 +狀態異常	魔法	RANK4：大傷害土+火屬性魔法，追加混亂效果 –	250	4	10	敵全	戰	有效	–	○

※1：LV>2：HIT+1（追加25%的傷害）；LV>3：HIT+2（追加25%的傷害）
※2：LV>2：HIT+1（追加25%的傷害）；LV>3：HIT+2（追加25%的傷害）
※3：LV>2：HIT+1（追加25%的傷害）；LV>3：HIT+2（追加25%的傷害）
※4：LV>2：HIT+1（追加25%的傷害）；LV>3：HIT+2（追加25%的傷害）

魔法＜即死魔法＞

NO.	魔法名稱 ※LV.UP	AP	種類	屬性	耐性	效果概要 追加效果	基本值	HIT數	破壞力	對象	使用場合	沉默	バリア	[illegible]
29	キリエ ※1	9 —	聖	聖	魔法	即死攻擊（破魔） —	—	1	—	敵全	戰	有效	無效	—
30	ワース ※2	13 —	死	死	魔法	即死攻擊（咒殺） —	—	1	—	[illegible]	戰	有效	無效	—

※1 LV>2：以聖屬性－1加以判定；LV>3：以聖屬性－1加以判定

※2 LV>2：以死屬性－1加以判定；LV>3：以死屬性－1加以判定

魔法＜補助魔法＞

NO.	魔法名稱 ※LV.UP	AP	種類	屬性	耐性	效果概要 追加效果	基本值	HIT數	破壞力	對象	使用場合	沉默	バリア	[illegible]
31	ネムリィ ※1	3	狀態異常	狀態異常	魔法	使敵人沉睡 睡眠（以狀態異常屬性+2加以判定）	—	1	—	敵全	戰	有效	—	—
32	ポワン ↑	2	狀態異常	狀態異常	魔法	使敵人混亂 混亂（以狀態異常屬性+2加以判定）	—	1	—	[illegible]	戰	有效	—	—
33	ペポーパ ↑	3	狀態異常	狀態異常	魔法	使敵人沉默 沉默（以狀態異常屬性+2加以判定）	—	1	—	敵全	[illegible]	有效	—	—
34	ストール ※2	1	能力下降	精神	魔法	使敵人攻擊力下降20% （屬性值判定不變）攻擊力-4%（1/5） 最小至基本值的1/2	20%	1	—	敵單/敵全	戰	有效	—	
35	デイル ↑	1	能力下降	精神	魔法	使敵人防禦力下降20% 防禦力-4%（1/5）（屬性值判定不變）	20%	1	—	敵單/敵全	戰	有效	—	—
36	ダール ↑	1	能力下降	精神	魔法	使敵人速度下降50% 速度-10%（1/5）（屬性值判定不變）	20%	1	—	敵單/敵全	戰	有效	—	—
37	ブーカ ↑	1	能力下降	精神	魔法	使敵人智力下降20% 智力-4%（1/5）（屬性值判定不變）	50%	1	—	敵單/敵全	戰	有效	—	—
38	ギガート ※3	3	能力上昇	—	魔法	使我方攻擊力上昇20% 攻擊力+4%（1/5）最大至基本值的2倍	20%	1	—	[illegible]	戰	有效	—	—
39	カテクト ↑	2	能力上昇	—	魔法	使我方防禦力上昇20% 防禦力+4%（1/5）	20%	1	—	[illegible]	戰	有效	—	—
40	ミカテクト ↑	6	能力上昇	—	魔法	使我方防禦力上昇20% 防禦力+4%（1/5）	20%	1	—	[illegible]	[illegible]	有效	—	—
41	ハサート ↑	2	能力上昇	—	魔法	使我方速度上昇50% 速度+10%（1/5）	50%	1	—	[illegible]	戰	有效	—	—
42	リーコウ ↑	2	能力上昇	—	魔法	使我方智力上昇20% 智力+4%（1/5）	20%	1	—	[illegible]	[illegible]	有效	—	—
43	バリア ↑	4	LV上昇	—	魔法	"自[illegible]回合[illegible]的三回合內，[illegible]"攻擊、回復、能力上昇""系魔法50%的效果" 25%的[illegible]會產生バリア "只對魔法[illegible]""OFF""的魔法[illegible]"	—	1	—	[illegible]	戰	有效	—	—

※1 LV>2：以狀態異常屬性－1加以判定；LV>3：以狀態異常屬性－1加以判定

※2 LV>2：效果×1.1（以精神屬性－1加以判定）；LV>3：效果×1.3（以精神屬性－1加以判定）

※3 LV>2：效果×1.1；LV>3：效果×1.3

魔法＜回復・吸收魔法＞

NO.	魔法名稱 ※LV.UP	AP	種類	屬性	耐性	效果概要 追加效果	基本值	HIT數	硬直力	對象	使用場合	沉默	バリア	跳ね返り
44	リリフ ※1	5	聖 (回復系)	聖	魔法	HP小回復 通常計算×0.25的リリフ	200	1	—	味單/味全	—	有效	—	—
45	アプリフ ↑	9	聖 (回復系)	聖	魔法	HP中回復 通常計算×0.25的アプリフ	400	1	—	味單/味全	—	有效	—	—
46	トプリフ ↑	18	聖 (回復系)	聖	魔法	HP大回復 通常計算×0.25的トプリフ	1200	1	—	味單/味全	—	有效	—	—
47	リフラル ↑	20	聖 (回復系)	聖	魔法	HP中回復 通常計算×0.25的リフラル	200	1	—	味全/味全	—	有效	—	—
48	リフレスト ↑	50	聖 (回復系)	聖	魔法	HP大回復 通常計算×0.25的リフレスト	600	1	—	味全/味全	—	有效	—	—
49	リバル ※2	18	聖 (リバル系)	—	魔法	使我方一人復活（HP值僅剩MaxHP的1/4） 成功機率=75%	—	1	—	味單	戰	有效	無效	—
50	リバルラ —	30	聖 (リバル系)	—	魔法	使我方一人復活（HP完全回復）復活機率=100% —	—	1	—	味單	戰	有效	無效	—
51	ヤクリ —	3	聖 (ヤクリ系)	—	魔法	解毒 成功率×50%的ヤクリ	—	1	—	味單	—	有效	無效	—
52	ヤクリフ —	6	聖 (回復系)	—	魔法	治療除了「ひざ付き」「氣絶」之外的所有異常狀態 成功率×50%的ヤクリフ	—	1	—	味單	—	有效	無效	—
53	レクタ ※3	3	死 (レクタ系)	—	魔法	吸收敵人現有HP的20% 通常計算×0.25的レクタ	20%	1	—	敵單	戰	有效	—	—
54	マレクタ ↑	0	死 (レクタ系)	—	魔法	吸收敵人現有AP的20%（為固定值） 通常計算×0.25的マレクタ	20%	1	—	敵單	戰	有效	—	—

※1：LV>2：效果×1.1：LV>3：效果×1.3
※2：LV>2：成功率100%：LV>3：成功率100%
※3：LV>2：效果×1.1：LV>3：效果×1.3

隱藏体術（重層魔法→体術）

NO.	魔法名稱 ※LV.UP	AP	種類	屬性	耐性	效果概要 追加效果	基本值	HIT數	硬直力	對象	使用場合	沉默	バリア	跳ね返り
55	火の鳥 ※1	—	体術	火+風	射擊	以身體撞擊敵人（傷害值和通常物理攻擊一樣） 給敵人傷害的50%會用來回復ニーナ的HP	*	1	8	敵單	戰	×	無效	○
56	ワータイガー ↑	—	体術	水+土	斬擊	進行攻擊力1/2，防禦力無視的物理攻擊 ↑	*	1	15	敵單	戰	×	無效	○
57	霸冰絕命劍 ↑	—	死・ 体術	風+水 ~死	斬擊	即死攻擊（會進行死靈性判定）當即死判定失敗時，則會轉變成普通攻擊 ↑	*	1	13	敵單	戰	×	無效	×
58	反射擊ち ↑	—	体術	土+火	射擊	當有多數敵人時，會對敵人連續進行8次攻擊（對象則為亂數決定） ↑	*	1~8	2	敵單	戰	×	無效	○

※1：就系統上而言，絕對只有LV1>。當產生變化的体術為全体攻擊体術或以我方為選擇攻擊對象的場合時，則會轉變成由敵人中任選1個加以攻擊。

魔法＜雞蛋魔法＞

NO.	魔法名稱 ※LV.UP	AP	種類	屬性	耐性	效果概要 追加效果	基本值	HIT數	破壞力	對象	使用場合	沉默	バリア	[illegible]
59	すでみ –	1	–	–	衝擊	給予敵人自身現存HP量的傷害，自己則變成戰鬥不能狀態 第一回合（雞蛋倒數3）時可使用，效果與戰技「あいうち」一樣	–	1	1	敵單體	戰	[illegible]	無效	–
60	はんじゅく –	2	–	–	魔法	可回復成角色原狀，但HP僅剩當時原數值的1/4 第二回合（雞蛋倒數2）時可使用	–	1	–	本人	戰	×	無效	–
61	ひよちゃん –	3	–	狀態異常	斬擊	「ひよちゃん」的突進攻擊。能給予敵人「LV×8」的傷害，加上以75%的機率使敵人盲目。再以25%的機率追加2隻ヒヨコ攻擊（ヒヨコ所給予的傷害為「ひよちゃん」的1/4，不追加盲目） 第三回合（雞蛋倒數1）時可使用，LV為使用咒文者之等級	–	1	3	敵單體	戰	×	無效	–

■ [illegible]移動魔法 [illegible]

※ 在故事進入第三章以後（回憶權的8以後），玩家只要到[illegible]村去，向手腕上拿著人偶的小女孩（就是會給玩家遊戲提示的小女孩）打聽情報「ヒュール」的情報後，就可以使用「ヒュール」了。

「ヒュール」的使用方法：在全体地圖畫面中按下SELECT鈕後，畫面就會轉換成「ヒュール」的移動畫面。玩家只要將羽毛形的游標移至想去的地點上，再按下○鈕，即可馬上移動至所選擇的地點去。

如果不想移動游標來選擇的話，也可以按L1或R1鈕來依序選擇地點。而按△鈕的話則可叫出地點清單中比較重要的場所。

注意 『ヒュール』能抵達的地點，只限在學到『ヒュール』之後，玩家們曾經去過的地點而已。能到達的地點會呈紅色狀態，而不能到達的地點則以綠色表示。

技能＜共76種＞

技能名稱 Lv.UP	AP	種類	屬性	耐性	效果概要 追加效果／備註	基本值	HIT數 沉默	破壞力 バリア	對象 [illegible]	使用場合 [illegible]
ワイルドスイング LV>2：HIT+1（追加25%的傷害） LV>3：HIT+2（追加25%的傷害）	0	体術	武器	武器	會在0.0~2.0倍之間隨機決定以武器進行攻擊所給予的傷害 –	*	1 ×	3 無效	武器 1/4	[illegible] ○
オーガー斬り [illegible]	[illegible]	体術	武器	武器	以40%的機率進行必殺攻擊，若不是必殺就是沒中 –	*	1 ×	8 無效	武器 1/4	[illegible] ○
シャドウウォーク [illegible]	[illegible]	体術	武器	武器	以武器進行100%必殺的攻擊 – ※不保證絕對命中	*	1 ×	3 無效	武器 1/12	Btl ○
滅殺 LV>2：以死屬性−1加以判定： LV>3：以死屬性−1加以判定	0	体術+死	死	[illegible]	損失自身MaxHP的10%來使敵人的HP變成1 –	–	1 ×	0 無效	敵單 1/4	[illegible] ×
スーパーコンボ 輸入時間會變長	12	体術	武器	武器	以所輸入無誤的按鈕次數對敵人進行物理攻擊 – ※若輸入相反方向的按鈕的話，則可提高威力	*	0~? ×	0 無效	敵單 [illegible]	[illegible] ○
マジックボール LV>2：HIT+1（追加25%的傷害） LV>3：HIT+2（追加25%的傷害）	5	体術	–	魔法 –	給予敵人『攻擊魔法計算−「敵人防禦力/4」』的傷害	600	1 ×	4 無效	敵單 1/4	Btl ○

技能名稱 Lv.UP	AP	種類	屬性	耐性	效果概要 追加效果／備註等	基本值	HIT數 認識	破壞力 バリア	對象 [illegible]	[illegible]
あばれる ↑	0	体術	–	ブレス	消費25%HP，對敵人進行4~7次不等的攻擊（機率為1/4） 以魔氣攻擊傷害方式計算	8×LV	4~7 ✕	0 無效	敵全 1/2	Bu ○
ソードブレイカー LV>2：效果×1.1（以精神屬性－1加以判定） LV>3：效果×1.2（以精神屬性－1加以判定）	2	能力down	精神	斬擊	以75%攻擊力對敵人斬擊，並使敵人攻擊力下降20% 攻擊力－4%（屬性值判定不變） ※當物理攻擊miss時，就不會產生能力下降的效果	*	1 ✕	1 –	敵單 1/4	[illegible] ○
メガホン ↑	4	能力down +体術	精神	射擊	使敵人攻擊力上升40%，防禦力下降40% 防禦力－8%（屬性值判定不變） –	–	1 有效	– –	敵全 [illegible] クランク	Bu ○
かみつき ↑	2	能力down +体術	精神	斬擊	以75%攻擊力對敵人斬擊，並使敵人防禦力下降20% 防禦力－4%（屬性值判定不變） ※當物理攻擊miss時，就不會產生能力下降的效果	*	1 ✕	3 –	敵單 1/4	Bu ○
ネバネバ ↑	2	能力down +体術	精神	射擊	以75%攻擊力對敵人射擊，並使敵人速度下降50% 速度－10%（屬性值判定不變）	*	1 ✕	1 –	敵單 1/4	Bu ○
毒擊 LV>2：以狀態異常屬性－1加以判定； LV>3：以狀態異常屬性－1加以判定	2	狀態異常 +体術	狀態異常	武器	以75%攻擊力對敵人進行武器攻擊，並使敵人中毒 中毒（狀態異常屬性+2來判定） ※當物理攻擊miss時，就不會產生狀態異常的效果	*	1 ✕	1 無效	[illegible] 1/4	Bu ○
マスイ ↑	2	狀態異常 +体術	狀態異常	武器	以75%攻擊力對敵人進行武器攻擊，並使敵人沉睡 沉睡（狀態異常屬性+2來判定）	*	1 ✕	1 無效	敵單 1/4	[illegible] ○
うそツキ ↑	2	狀態異常	狀態異常	武器	以75%攻擊力對敵人進行武器攻擊，並使敵人混亂 混亂（狀態異常屬性+2來判定）	*	1 ✕	1 無效	敵單 1/4	[illegible] ○
ツキリキ ↑	2	狀態異常 +体術	狀態異常	武器	以75%攻擊力對敵人進行武器攻擊，並使敵人盲目 盲目（狀態異常屬性+2來判定）	*	1 ✕	1 無效	敵單 1/4	[illegible] ○
マスキング ↑	2	狀態異常 +体術	狀態異常	武器	以75%攻擊力對敵人進行武器攻擊，並使敵人沉默 沉默（狀態異常屬性+2來判定）	*	1 ✕	1 無效	敵單 1/4	Bu ○
エアレイド ↑	4	狀態異常 +体術	狀態異常	射擊	以125%攻擊力對敵人射擊，並使敵人動作停止 行動停止（狀態異常屬性+2來判定）	*	1 ✕	3 無效	敵單 1/4	[illegible] ○
からぶり –	0	体術	–	武器	無效果 ※有時會在「混亂」狀態下發動	–	1 ✕	– 無效	本人 1/4	Bu ✕
ほけぼっけ –	0	体術	–	近接	無效果 ※有時會在「混亂」狀態下發動	–	1 ✕	– 無效	本人 1/4	Bu ✕
こしがいたい –	0	体術	–	魔法	無效果 –	–	1 ✕	– 無效	本人 1/4	Bu ✕
氣合ため LV2>集氣LV+1； LV3>集氣LV+1	0	LV.UP	–	魔法	使用後的下回合起，若站在後衛充電（什麼都不作）或是防禦的話，攻擊力就會一直上昇。但只限於下次的攻擊有修正效果。總之只要一行動，就會失效 ※有時會在「混亂」狀態下發動。重覆使用無效，並會造成「ためカウンター0時=1.25倍；カウンター1時=1.5倍；カウンター2時=1.75倍；カウンター3時=2倍」的狀況。	–	1 ✕	– 無效	本人 1/2	[illegible] –
魔法ため ↑	0	LV.UP	–	魔法	使用後的下回合起，若站在後衛充電（什麼都不作）或是防禦的話，魔力就會一直上昇。但只限於下次的攻擊有修正效果。總之只要一行動，就會失效 ※有時會在「混亂」狀態下發動。重覆使用無效，並會造成「ためカウンター0時=1.25倍；カウンター1時=1.5倍；カウンター2時=1.75倍；カウンター3時=2倍」的狀況。	–	1 ✕	– 無效	本人 1/2	[illegible] –
大防禦 –	3	LV.UP	–	魔法	該回合所有攻擊完全無效 以25%機率產生大[illegible]果，只有「[illegible]」能使其失效	–	1 ✕	– 無效	本人 1/12	Bu –

技能名稱 Lv.UP	AP	種類	屬性	耐性	效果概要 追加效果／備註	基本值	HIT數 反擊	消費力 バリア	對象 習得	使用場合 [illegible]
カウンター –	1	LV.UP	–	魔法	該回合反擊率為100% 以25%機率產生[illegible]	–	1 ✕	– 無效	本人 1/8	Bll
あいのり –	0	能力及 LV.UP	–	魔法	聖屬性+1，回避率+50% [illegible]使用無效，只有在碰到1.氣絕 2.結界的情況下才會遭到解除	–	1 有效	– 無效	本人 [illegible]	Bll –
はいすいの陣 無	0	LV.UP	–	魔法	攻擊力＝攻擊力+防禦力，防禦力＝0 只有在碰到1.氣絕 2.結界的情況下才會遭到解除	–	1 ✕	– 無效	本人 1/8	[illegible] –
セブンスセンス 無害級	0	能力UP	–	魔法	攻擊力、防禦力、智力、速度全部變成2倍 攻擊力、防禦力、智力、速度各+20%（1/5） ※每隔3小時才能使用1次	–	4 ✕	– –	本人 [illegible]	Bll –
カクゴ 無	0	LV.UP	–	魔法	包含使用回合的3回合內，呈無敵狀態（使用的回合內所有異常狀態完全回避，2進會有大幅度效果達到3回合）回復第3回合結束時死亡 ※每隔3小時才能使用1次，只有在碰到1.氣絕 2.結界的情況下才會遭到解除	–	1 ✕	– 無效	本人 [illegible]	Bll –
おたけび LV>2：以狀態異常屬性－1加以判定； LV>3：以狀態異常屬性－1加以判定	0	狀態 異常	狀態 異常	射擊	發出怪聲，使在場全員的行動停止 行動停止（能力屬性+2來判定） –	–	1 有效	– 無效	[illegible] カード	Bll –
結界 –	8	–	–	魔法	使敵我雙方的所有補助魔法失效 –	–	1 有效	– 無效	[illegible] 1/12	Bll –
めいれい –	[illegible]	–	–	魔法	可強制讓使智力1或混亂狀態的角色去攻擊某人 –	–	1 有效	– 無效	[illegible] 1/2	Bll –
やすむ LV>2：效果×1.1； LV>3：效果×1.3	0	聖 (回復系)	–	魔法	回復HP50（基本值），AP5 通常計算×0.25 –	–	2 ✕	– 無效	本人 1/1	[illegible] –
おやすみなさい 1	0	聖 (回復系)	–	魔法	HP、AP皆回復MAX的10%，但是會睡著 通常計算×0.25的回復量 若佩戴飾品「夢のクラウン」時，就不會入睡	–	[illegible] ✕	– 無效	本人 1/1	Bll –
ヤブリフ 1	20	聖 (回復系)	聖	魔法	HP大回復+治癒所有異常狀態 通常計算×0.25的ヤブリフ	1200	1 有效	– 無效	[illegible] 1/1	– –
タレクマ 1	20	聖 (回復系)	–	魔法	分AP20給所選擇對象 通常計算×0.25的タレクマ	–	1 有效	– 無效	[illegible] 1/4	Bll –
ベネディクション –	45	[illegible] (リバル系)	聖	魔法	對我方全體使用リバル –	–	1 有效	– 無效	味全 1/8	Bll –
ぬすむ LV2>掉落率上昇1個階段； LV3>掉落率上昇2個階段	0	賞 +体術	–	斬擊	盜取敵人第0項道具，速度越快成功率越高 所謂「第0項道具」指的是在敵人資料中可確定的上段道具（下段為「第1項道具」）	–	1 ✕	[illegible] 無效	敵單 [illegible]	Bll –
ぶんどり 1	0	賞 +体術	武器	武器	以50%攻擊力進行攻擊，並盜取敵人第0項道具，速度越快成功率越高	*	1 [illegible]	0 無效	敵單 [illegible]	Bll ○
ひとりじめ –	0	賞 +LV.UP	–	魔法	戰鬥結束時獨佔所有經驗值 –	–	1 有效	– 無效	– [illegible]	Bll –
おまじない –	[illegible]	賞 +LV.UP	–	魔法	使第0及1項道具的掉落率上昇1個階段 不可單獨使用，除了結界以外是不會失敗的	–	1 有效	– 無效	敵單 [illegible]	Bll –
ダブルヒット LV>2：HIT+1（追加25%的傷害）； LV>3：HIT+2（追加25%的傷害）	3	体術	武器	武器	進行2次攻擊，攻擊力為原來的80%。 追加效果算在每一次的攻擊中。所以LV3就是1次攻擊3HIT，共計9HIT	–	2 ✕	0 無效	武器 1/4	Bll ○
みだれ撃ち 1	5	体術	武器	武器	進行1～3次不等的攻擊，攻擊力為原來的70%。 攻擊次數機率為1次：2，2次：1，3次：1（追加效果為攻擊力加上[illegible]）	–	1～3 ✕	0 無效	武器 1/4	Bll ○

技能名稱 Lv.UP	AP	種類	屬性	耐性	效果概要 追加效果／備註※	基本值	HIT數 [illegible]	[illegible] バリア	對象 [illegible]	[illegible]
3連擊 ↑	8	体術	武器	武器	進行3次攻擊，攻擊力為原來的60%。 追加效果算在每一次的攻擊中，所以LV3就是1次攻擊3HIT，共計9HIT	—	3 ╳	0 無效	武器 1/16	BU ○
オラクル ↑	2	体術	—	魔法	"物理攻擊計算的""攻擊力""部份改以""智力""來計算。可對「デーモン」系敵人產生2倍傷害"	—	1 ╳	0 無效	敵單 [illegible]	BU ○
スプレー ↑	2	体術	—	射擊	"物理攻擊計算的""攻擊力""部份改以""防禦力""來計算，可對「インセクト」系敵人產生2倍傷害"	—	1 ╳	0 無效	敵單 EE	BU ○
草むしり ↑	2	体術	—	射擊	"物理攻擊計算的""攻擊力""部份改以""速度""來計算。可對「プラント」系敵人產生2倍傷害"	—	1 ╳	0 無效	敵單 [illegible]	BU ○
くうき撃ち ↑	0	体術	—	武器	以原攻擊力1/4對敵人進行防禦力無視的攻擊，採物理攻擊計算 —	—	1 ╳	[illegible] 無效	敵限 1/4	BU ○
せんぎり ↑	3	体術	—	武器	以原攻擊力1/8對敵人進行防禦力無視的攻擊，採物理攻擊計算 ↑	—	1 ╳	0 無效	敵全體 1/4	○
烈火擊 ↑	2	体術+炎	火	武器	以武器對敵人進行火屬性攻擊，採物理攻擊計算 —	*	1 ╳	1 無效	武器 1/4	BU ○
烈風擊 ↑	2	体術+風	風	武器	以武器對敵人進行風屬性攻擊，採物理攻擊計算 —	*	1 ╳	1 無效	武器 1/4	BU ○
烈冰擊 ↑	2	体術+水	水	武器	以武器對敵人進行水屬性攻擊，採物理攻擊計算 —	*	1 ╳	1 無效	武器 1/4	BU ○
烈砂擊 ↑	2	体術+土	土	武器	以武器對敵人進行土屬性攻擊，採物理攻擊計算 —	*	1 ╳	1 無效	武器 1/4	BU ○
神擊 ↑	2	体術+聖	聖	武器	以武器對敵人進行聖屬性攻擊，採物理攻擊計算 —	*	1 ╳	1 無效	武器 1/4	BU ○
みねうち ↑	0	体術	武器	武器	進行通常攻擊，當HP計算結果＝0時，會自動使HP剩下1，其餘傷害就加以省略。 ※みねうち效果みねうち的追加效果只會反應在「みねうち」之後的魔法中，在「對應みねうち」欄內有打『○』的魔法而已。此外特需效	*	1 ╳	— 無效	武器 [illegible]	BU ○ —
あいうち —	13	体術	—	斬擊	給予敵人自身現在HP量的傷害，自己則變成戰鬥不能狀態 —必中，絕無法回避	—	1 ╳	0 無效	敵單 1/4	BU ╳
チキンアタック LV>2：HIT+1（追加25%的傷害） LV>3：HIT+2（追加25%的傷害）	2	体術	武器	武器	通常物理攻擊，並將成功逃脫的次數追加在攻擊力上，追加攻擊力上限值為使用者之LV —	*	1 ╳	0 無效	武器 1/4	BU ○
逆轉擊 ↑	0	体術	武器	武器	以武器進行攻擊，傷害值為『（MaxHP/HP）/4』 —※傷害值修正上限為3.0倍	*	1 ╳	1 無效	武器 1/4	BU ○
からにこもる —	0	—	—	斬擊	自動變成「蛋」 —	—	1 ╳	— 無效	本人 [illegible]	BU —
あぶら LV>2 以狀態異常屬性－1加以判定； LV>3 以狀態異常屬性－1加以判定	1	WDOWN	狀態異常	魔法	使炎屬性值降為0 あぶら（能力屬性+2來判定） —	—	1 ╳	— 無效	敵單 1/1	BU —
咒爆 LV>2：以死屬性－1加以判定 LV>3：以死屬性－1加以判定	13	死	死	魔法	以一定機率使敵全体[illegible]力變成一半 —	—	1 ╳	— 無效	敵全 1/8	BU —
自爆 LV>2：以死屬性－1加以判定； LV>3：以死屬性－1加以判定	13	死	死	斬擊	使敵全体HP為1，術者[illegible]為戰鬥不能狀態 —	—	1 ╳	5 無效	敵全 1/12	— —

技能名稱 Lv.UP	AP	種類	[illegible]	耐性	效果概要 追加效果 ／ 備註 ※	基本值	HIT數 反射	成功力 バラつき	對象 範圍	戰鬥場合 戰鬥以外
みんなげんき LV>2：效果×1.1； LV>3：效果×1.3	20	体術	－	魔法	將冒險家LV的功效轉換成回復魔法 發揮新能リフル，一人份的HP回復量＝傭兵合計战感值÷2×【聖屬性×耐性】×A ※A＝1＋傭兵家LV÷6（A的上限＝2）	－	1 有效	－ －	味全 体 ンジョモ	Btl －
バトルソング LV>2：效果×1.1； LV>3：效果×1.3	20	能力UP	－	魔法	對前衛全員使用以冒險家LV的功效所轉換成的「ギガート」（但是最大值至基本攻擊力的2.0倍為止） 魔法效果的1/5	－	1	7％ 有效	前 一傳ン ンジョモ	Btl －
ばくげ[illegible] LV>2：HIT+1（追加25%的傷害） ；LV>3：HIT+2（追加25%的傷害）	20	体術+火	火	衝擊	妖精會進行丟東西攻擊，傷害值依傭兵家人數產生變化 －	－	可變 有效	1 無效	敵全 体 ンジョモ	Btl ×
ダンスマカブル ↑	20	体術	－	斬擊	妖精會進行撞擊，傷害值依傭兵家人數產生變化 －	－	1 有效	1 無效	敵全 [illegible]	[illegible] ×
黑の炎 －	9	－	－	魔法	無屬性攻擊魔法 －	500	1 有效	15 －	敵單 1/1	Btl ○
ルーレット －	0	－	－	魔法	隨輪盤的結果產生效果。「1 誰 2.對誰 3做什麼」 →敵方可使用我方角色所習得的技能	－	－ 有效	－ 無效	本人 [illegible]	Btl －
のうけずり LV>2：效果×1.1（以異常屬性－1加以判定） LV>3：效果×1.3（以異常屬性－1加以判定）	2	能力DOWN +体術	精神	斬擊	以50%攻擊力對敵人進行物理攻擊，並使敵人智力下降20% 智力－4%（屬性值判定不變） －	＊	1 ×	1 －	敵單 1/4	Btl ○
バム LV>2：HIT+1（追加25%的傷害） LV>3：HIT+2（追加25%的傷害）	1	火	火	魔法	RANK1：威力稍弱的バダム 追加火屬性於下次的体術攻擊	60	1 有效	1 －	敵單 1/1	Btl －
つむじ風 ↑	2	風	風	魔法	RANK1：威力稍弱的シーザ 追加風屬性於下次的体術攻擊	120	1 有效	1 －	敵單 1/1	Btl －
つらら ↑	4	水	水	魔法	RANK1：威力稍弱的レイギル 追加水屬性於下次的体術攻擊	250	1 有效	2 －	敵單 1/1	Btl －
お立ちだい ↑	5	土	土	魔法	RANK1：威力稍弱的ブレダ 追加土屬性於下次的体術攻擊	300	1 有效	3 －	敵單 1/1	Btl －
ねらいうち ↑	1	体術	武器	武器	攻擊力降為50%，但是攻擊一定命中（急襲必中、回避判定） －	－	1 ×	0 －	敵單 1/8	Btl ○
散烈擊 ↑	6	体術	体術	武器	以（原攻擊力的50%÷速度值/4）對敵全体展開攻擊。命中率則以（原命中率的50%+速度值/10）加以判定 ※無法於「防禦」時習得。若角色所裝備的武器為2次攻擊性的話，除了能進行2次攻擊以外，這2次攻擊都會附有追加效果	＊	3 ×	1 無效	敵全 体 カーソ	Btl ○
りきむ LV>2：以狀態異常屬性－1加以判定； LV>3：以狀態異常屬性－1加以判定	0	狀態 異常	狀態 異常	魔法	對在場全員（包含自己）施展毒攻擊 毒（以毒攻擊屬性+2進行判定）無法於「防禦」時習得。	＊	1 ×	0 無效	敵全敵 体 カーソ	Btl －
ほむらばしら LV>2：HIT+1（追加25%的傷害） ；LV>3：HIT+2（追加25%的傷害）	8	火	火	魔法	CLASS3:威力稍弱的バドラーム（技能版） 追加火屬性於下次的体術攻擊	600	1 有效	5 －	敵單 1/1	Btl －

龍吐息

吐息名稱 第二擊	AP	種類	屬性	耐性	效果概要 第三擊	基本值	HIT數 次數	發動力 ハタ7	對象 無效	使用場合 使用場合
ギガ=フレイム（ワイバーン） 再加3HIT：基本值/4	0	吐息	火	吐息	火炎吐息攻擊 加3HIT：基本值/2	20×LV	6 ×	1 無效	敵全 −	戰 ×
メタ=ストライク（ウォリア） 加3HIT：以攻擊力/[illegible]進行物理攻擊計算，防禦力無視	0	吐息	風	吐息	防禦力無視之物理攻擊（無屬性） 3HIT：以攻擊力/24進行物理攻擊計算（防禦力無視）	[illegible]	12 ×	1 無效	敵全 −	戰 ×
ヘル=ブリザード（サーペント） 加3HIT：基本值/2	0	吐息	水	吐息	水吐息攻擊 再加3HIT：基本值/4	20×LV	6 ×	1 無效	敵全 −	戰 ×
メテオ=ダイブ（ベヘモス） 加3HIT：基本值/2	0	吐息	土	吐息	土吐息攻擊，傷害值依防禦力產生變化 再加3HIT：基本值/4	20×LV	9 ×	1 無效	敵全 −	戰 ×
スタードロップ（ヘンナー） 加3HIT：基本值/2	0	吐息	精神	吐息	[illegible] 再加3HIT：基本值/4 ※α乃依照[illegible] 特別加成（[illegible]+2HIT，也就是「6+α」最大可到達10HIT）	10×LV	6+α ×	1 無效	敵全 −	戰 ×
ドラゴンブレス（オーラ） 加3HIT：基本值/2	0	吐息	−	吐息	傷害值依對手防禦力產生變化（-對手防禦力/2） 再加3HIT：基本值/4	20×LV	[illegible] ×	1 無效	敵全 −	戰 ×
カイザーブレス（カイザードラゴン） 加3HIT：基本值/2	0	吐息	−	吐息	無屬性吐息攻擊 再加3HIT：基本值/4	20×LV	16 ×	1 無效	[illegible] −	戰 ×
大爆擊（砂龍「ジュナー」） 加3HIT：基本值/2	0	吐息	風+混亂	吐息	風屬性吐息攻擊+混亂 再加3HIT：基本值/4	20×LV	8 有效	1 無效	敵全 −	戰 ×
大泥流（泥龍「ノスト」） 加3HIT：基本值/2	0	吐息	水+土	吐息	水+土屬性之吐息攻擊 再加3HIT：基本值/4	20×LV	8 有效	1 無效	敵全 −	戰 ×
大回復（草龍「ターブ」） 基本值×1.1	0	吐息	−	吐息	無屬性，我方全體HP及狀態異常回復 基本值×1.3 ※沒有HIT數分別加值	[illegible]	1 有效	− 無效	味全 −	戰 ×
大天聖（風龍「ラーウィ」） 加3HIT：基本值/2	0	吐息	聖	吐息	聖屬性吐息攻擊 再加3HIT：基本值/4	16×LV	10 有效	1 無效	敵全 −	戰 ×
大海流（海龍「アビト」） 加3HIT：基本值/2	0	吐息	風+水+行動停止	吐息	風、水之雙屬性吐息攻擊+行動停止效果 再加3HIT：基本值/4	20×LV	6+行動停止 有效	1 無效	敵全 −	戰 ×
大特異點（岩龍） 加3HIT：敵人HP殘量的HP/16或HP/64	0	吐息	−	吐息	重力攻擊。傷害值依敵人殘存HP量而變化 加3HIT：敵人HP殘量的HP/16或HP/64	[illegible] HP/16或HP/64	6 有效	1 無效	敵全 −	戰 ×
最大防禦（樹龍「寶樹」） −	0	吐息	−	吐息	對前衛全員使用大防禦 −無追加效果	−	1 有效	− 無效	前全 ×	戰 −
イレイザー（スピリチュアル） 加3HIT：基本值/2	0	吐息	−	吐息	傷害值依對手防禦力產生變化（-對手防禦力/2） 再加3HIT：基本值/4	20×LV	6 ×	1 無效	敵全 −	戰 ×
ダークバニッシュ（タイラント） 加3HIT：基本值/2	0	吐息	−	吐息	無屬性吐息攻擊 再加3HIT：基本值/4	20×LV	16 ×	1 無效	敵全 −	戰 ×

龍變身關連指令魔法

吐息名稱 第二擊	AP	種類	屬性	耐性	效果概要 第三擊	基本值	HIT數 次數	突破力 バリア	對象 [illegible]	使用場合 [illegible]
トランス –	[illegible]	–	–	魔法	變身成龍境態 [illegible]	–	– –	本人 無效	戰 –	✕ –
變身かいじょ –	0	–	–	魔法	從龍境態變回人 –	–	– –	本人 無效	戰 –	✕ –

龍言魔法

吐息名稱 第二擊	AP	種類	屬性	耐性	效果概要 第三擊	基本值	HIT數 次數	突破力 バリア	對象 [illegible]	使用場合 [illegible]
火（ヒ） LV>2：HIT+1（追加25%的傷害） LV>5：HIT+2（追加25%的傷害）	1	火	火	魔法	RANK1：バダム的2HIT版本 追加火屬性於下次的体術攻擊	80	2 有效	2 –	敵單 ○	戰 ○
炎（ホノオ） ↑	2	火	火	魔法	RANK2：バダーマ的2HIT版本 ↑	160	2 有效	2 –	敵全 –	戰 ○
火炎（カエン） ↑	3	火	火	魔法	RANK3：バドラーム>的2HIT版本 ↑ ※此魔法會變成「スーパーノヴァ」	420	2 有效	8 –	敵單 –	戰 ○
風（フー） ↑	1	風	風	魔法	RANK1：シーザ的2HIT版本 追加[illegible]屬性於下次的体術攻擊	[illegible]	2 有效	2 –	敵單 –	戰 ○
[illegible]風（ラフ） ↑	[illegible]	[illegible]	風	魔法	RANK2：シエーザ的2HIT版本 ↑	160	2 有效	2 –	敵全 –	戰 –
牙流風（ガルーフ） ↑	3	風	風	魔法	RANK3：シエザーガ的2HIT版本 ↑ ※此魔法會變成「テラブレイク」	320	2	4 有效	敵全 –	戰 ○
氷（ヒョウ） ↑	1	水	水	魔法	RANK1：レイガ的2HIT版本 追加水屬性於下次的体術攻擊	80	2 有效	2 –	敵單 –	戰 ○
氷牙（ヒョウガ） ↑	2	水	水	魔法	RANK2：レイギル的2HIT版本 ↑	210	2 有效	4 –	敵單 –	戰 ○
破氷牙（バズーカ） ↑	3	水	水	魔法	RANK3：ブレイゴル的2HIT版本 ↑ ※此魔法會變成「ライディーン」	320	2 有效	4 –	敵全 –	戰 ○
破土（ハード） ↑	1	土	土	魔法	RANK1：ブーレイ的2HIT版本 追加土屬性於下次的体術攻擊	70	2 有效	2 –	敵全 –	戰 ○
地破土（ジハード） ↑	2	土	土	魔法	RANK2：ブレダ的2HIT版本 ↑	210	2 有效	4 –	敵單 –	戰 ○
波破土（バドハー） ↑	3	土	土	魔法	RANK3：ガダブレダ的2HIT版本 ↑ ※此魔法會變成「カタストロフ」	320	2 有效	4 –	敵全 –	戰 ○

カイザー／タイラント専用技

吐息名稱 / 第二擊	AP	種類	屬性	耐性	效果概要 / 第三擊	基本值	HIT數 / 次數	破壞力 / バリア	對象 / [illegible]	[illegible]
オーラスマッシュ LV>2 HIT+1（追加25%的傷害）： LV>3：HIT+2（追加25%的傷害）	3	体術	聖	武器	對敵人進行防禦力無視的物理攻擊 —	*	1 X	15 無效	敵單 —	戰 [illegible]

敵方技巧（僅可於龍[illegible]身時使用）

吐息名稱 / 第二擊	AP	種類	屬性	耐性	效果概要 / 第三擊	基本值	HIT數 / 次數	破壞力 / バリア	對象 / [illegible]	[illegible]
ハウリング LV>2：以狀態異常屬性－1加以判定： LV>3：以狀態異常屬性－1加以判定	0	狀態異常	狀態異常	魔法	使全體混亂 混亂（以狀態異常屬性+2加以判定）	—	— 有效	— 無效	敵全 —	[illegible] —

敵専用魔法

魔法名稱	AP	種類	屬性	耐性	效果概要	基本值	HIT數	破壞力	對象	[illegible]	[illegible]	バリア	[illegible]	LVUP	[illegible]
薬草	0	—	—	射擊	HP回復50	300	1	—	本人	戰	X	無效	—	—	—
純元氣玉	0	—	—	[illegible]	HP回復1500	1500	1	—	我軍/敵軍	戰	X	無效	—	—	—
光合成	0	—	—	魔法	HP小回復	200	1	—	本人	戰	X	無效	—	—	—
ダークマター	0	—	—	魔法	適用於不死系的回復魔法	400	1	—	前全	戰	有效	—	—	—	—
チャクラ	0	—	—	魔法	AP回復20	—	1	—	本人	戰	X	無效	—	—	—
きゅうけつ	0	—	死	斬擊	吸收對手現有HP的20%（固定值）	—	1	—	敵單	戰	X	無效	—	—	—
たべる	6	—	死	斬擊	吸收對手現有HP的20%（固定值）	—	1	—	敵單	戰	X	無效	—	—	—
たいあたり	0	—	—	斬擊	以[illegible]計算，攻擊力＝（原攻擊力的50%+防禦力）/ 命中率＝[illegible]	*	1	—	敵單	戰	X	無效	—	—	—
ぼうし	0	—	狀態異常	魔法	使敵方全體中毒	—	1	—	敵全	戰	X	無效	—	—	—
パウダー	0	—	狀態異常	魔法	使敵方全體盲目	—	1	—	敵全	戰	X	無效	—	—	—
スイートブレス	0	—	狀態異常	魔法	以50%攻擊力進行吐息攻擊+使敵方全體成為[illegible]狀態	—	1	—	敵全	戰	X	無效	—	—	—
たまご	0	—	狀態異常	魔法	變成蛋	—	1	—	敵全	戰	X	無效	—	—	—
邪氣	0	—	狀態異常	魔法	聖屬性值降為「2」	—	1	—	敵單/敵單	戰	有效	無效	—	—	—
ふくれる	0	—	—	斬擊	以75%攻擊力進行全體物理攻擊（變更率為12/25）	*	1	—	敵全	[illegible]	X	無效	—	—	—
ギュガガン	9	—	死	魔法	削減MaxAP1/8的AP	—	1	—	敵全	戰	有效	—	—	—	—

魔法名稱	AP	種類	屬性	耐性	效果概要	基本值	HIT數	破壞力	對象	使用場合	次數	バリア	[illegible]	[illegible]UP	[illegible]
思い出す	6	–	–	魔法	任意詠唱魔法（共有[illegible]）	–	–	–	–	[illegible]	有效	無效	–	–	–
おかえし	5	–	–	魔法	受到[illegible]攻擊的話，會以相同魔法反擊 ※僅限使用回合有效	–	1	–	本人	戰	✕	無效	–	–	–
様子を見る	0	–	–	[illegible]	沒有意義	–	1	–	本人	[illegible]	✕	無效	–	–	–
ジャンプ	0	–	–	斬擊	會在0.0~2.0倍之間亂數決定物理攻擊所給予的傷害	*	1	–	敵單	戰	✕	無效	–	–	–

頭目專用魔法

魔法名稱	AP	種類	屬性	耐性	效果概要	基本值	HIT數	破壞力	對象	使用場合	次數	バリア	[illegible]	[illegible]UP	[illegible]
爆炎	0	–	火	吐息	吐息攻擊，攻擊力隨HP殘量而產生變化 ※カーム是「[illegible]」、カーボ是「青」	3×60	3×5	4	–	敵全	戰	✕	無效	–	–
爆炎拳	0	–	火	斬擊	オーガー斬り的「火屬性版」，以50%的機率進行必殺攻擊，若不是必殺就是沒中 ※カーム是「赤」、カーボ是「青」	*	1	–	敵單	[illegible]	✕	無效	–	–	–
滅多撃ち	[illegible]	–	–	斬擊	每HIT會有50%的機率「Miss」掉，基本值為「1HIT＝10」，但每多中1HIT，傷害值也會+1	*	8	–	敵單	戰	✕	無效	–	–	–
毒ブレス	0	–	[illegible]吐息		使敵方全體中毒	–	–	–	敵全	戰	✕	無效	–	–	–
ボディプレス	0	–	[illegible]	斬擊	會在0.0~2.0倍之間亂數決定物理攻擊所給予的傷害+動作停止效果	–	1	–	敵單	[illegible]	✕	無效	–	–	–
爆炎烈波	0	–	火	吐息	吐息攻擊，攻擊力隨HP殘量而產生變化 ※カフー是「赤」、カミュ是「青」	3X70	6	–	敵全	戰	✕	無效	–	–	–
蒸[illegible]斬り	0	–	–	斬擊	3HIT的全体攻擊，以第1次攻擊力=25%，第二次攻擊力=50%，第三次攻擊力=75%的法則來計算物理傷害	*	3	–	敵全	戰	✕	無效	–	–	–
怪[illegible]	0	–	–	射擊	無意義的魔法	–	1	–	敵單	戰	✕	無效	–	–	–
えづけ	0	–	[illegible]	射擊	進行會引起各式各樣狀態異常的攻擊（效果會依據所撿到的東西而產生變化）[illegible]=AP1/2，毛毛[illegible]=中毒，[illegible]=[illegible] 示選擇機率，[illegible]：[illegible] 毛毛[illegible]=1：1：2	–	1	–	[illegible]	戰	✕	無效	–	–	–
ノーズダイブ（ムンマ）	0	–	–	斬擊	全體物理攻擊，攻擊力依Size大小而產生變化，Size4=100%、Size3=80%、Size2=60%、Size1=40%、Size0=20%	*	1	–	敵全	戰	✕	無效	–	–	–
バキューム	9	–	死	魔法	對前衛3人使用レクタ，參照的HP回復值=レクタ合計成功的份量 [illegible]在最大狀態時才能使用的專用魔法	–	1	–	敵全	戰	✕	–	–	–	–
滅多突き	0	–	–	斬擊	"以""原命中率的75%""從前衛中任選1人進行物理攻擊，每多中1[illegible]，傷害值就多加25%"	*	5	–	敵全	[illegible]	✕	無效	–	–	–
サモン＝カイン	10	–	–	魔法	召喚「アンドリュー」及「ベルウッド」	–	1	–	本人	[illegible]	✕	無效	–	–	–
サモンサーバント	15	–	–	魔法	從「エルモ」「寶箱」「ミミック」等3匹中任選適當的2匹加以召喚	–	1	–	本人	戰	✕	無效	–	–	–

魔法名稱	AP	消費	屬性	種類	效果概要	基本值	HIT數	破壞力	對象	使用場合	反射	バリア	轉換	LVUP	全體化
ホワイトブレス	0	–	水	吐息	吐息攻擊，攻擊力隨HP殘量而產生變化	6	4	–	敵全	戰	×	無效	–	–	–
小パンチ	0	–	–	斬擊	通常物理攻擊	*	1	–	敵單	戰	×	無效	–	–	–
大キック	0	–	–	斬擊	全體通常物理攻擊	*	1	–	敵全	戰	×	無效	–	–	–
ステーシス	13	–	–	魔法	包含使用回的3回合內，無法使出連續攻擊 ※100%有效	–	1	–	敵全+味全	戰	×	無效	–	–	–
かくめい	13	–	–	魔法	把敵方的HP變成「MaxHP-現有HP」。例：在HP為99/100的狀態下中招的話，HP就會變成1/100 ※當HP全滿時中招也不會即死	–	1	–	敵全	戰	×	無效	–	–	–
さばきのイカヅチ	–	–	風+水	魔法	風+水屬性魔法	600	1	–	敵全	戰	–	–	–	–	–
フェードブラック	[illegible]	–	死	吐息	即死+我方全體使用ワース（會被屬性防禦）	–	1	–	敵全	戰	×	無效	–	–	–
エバーホワイト	0	–	–	魔法	無屬性攻擊魔法	1000	1	–	敵單	戰	×	無效	–	–	–
ダイアボリカル	0	–	狀態異常	魔法	使敵方中毒+混亂+盲目	–	1	–	敵全	戰	×	無效	–	–	–
アブソリュート1	13	–	–	魔法	前衛全員的HP必變成1 機率計算，屬性無視，雖然成功率為100% 但是大防禦及最大防禦可以抵擋	–	1	–	敵全	戰	×	無效	–	–	–
パワーフラックス	30	–	–	魔法	無屬性攻擊魔法	1300	1	–	敵全	戰	×	–	–	–	–

迷宮中的寶箱位置＆內容一覽

地區	放置道具	數量	寶箱形式	地點概要
「武鬥鎮」(機械小屋)	ダイアのうでわ	1	寶箱	城底間
「崖壁」跳下來的懸崖	氣つけ薬	1	袋	五體叉路上
「武鬥鎮」污染區域	皮のこしまき	1	寶箱	鐵管上(由另一頭轉過去)
	藥草	3	寶箱	–
	300Z		寶箱	橋上
	火藥玉	1	寶箱	貨櫃旁邊
「沙漠的街道」往釣場的地圖	メタル	1	袋	沙漠的街道
「砂船之谷」	200Z		寶箱	–
	しずく	[illegible]	寶箱	帆的背後
	はちがね	1	寶箱	船的上面
「奇里亞村」由陷阱掉下去的地方	400Z	–	寶箱	–
「西之森」由陷阱掉下去的迷宮	オーラリング	1	寶箱	–
	藥草	4	寶箱	–
「西之森」看許多跳躍地點處	知力の種	1	袋	瀑布旁
「運河」上游	つばめのす	[illegible]	寶箱	藏在陰影下
	ショートソード	1	寶箱	正中央
	元氣玉	2	寶箱	關上一扇水門就可以取得

地　　區	放置道具	數量	寶箱形式	地點概要
「西之森」放寶箱的房間く兩側	土のおまもり	1	寶箱	隱藏房間
	りんご	8	寶箱	隱藏房間
奇里亞村～咒咀之町的「山路」①	みず玉	1	寶箱	路的盡頭
奇里亞村～咒咀之町的「山路」②	500Z	–	寶箱	可以翻滾通過的地方
奇里亞村～咒咀之町的「山路」③	氣つけ薬	1	寶箱	路的盡頭
「克羅克之谷」	ディープダイブ	1	寶箱	路的盡頭
帕伍茲之森③…入口	薬草	3	寶箱	路的盡頭
帕伍茲之森①…妖精所在森林	魔法のかけら	1	袋	可以跳躍前往的小平台
「馮達之里」…村長家	おとこぶく	1	袋	地底
「瑟溫斯塔」的地下迴廊③	ラプタークロー	1	寶箱	平房中(奇諾所在房間的隔壁)
「大帝橋(東)」…3・4F	ガラスのドミノ	1	寶箱	電梯間
「大帝橋(西)」…3・4F	氣つけ薬	2	寶箱	電梯間
「水瀨橋」	特攻薬	1	寶箱	岩壁
	500Z	–	寶箱	咒咀之町的入口下方
「故之火山」③…移動地面	600Z	–	寶箱	入口附近的浮島
	元氣玉	2	寶箱	中央附近的岩地
	ドリルパンチ	1	寶箱	小房間
「故之火山」②…鍛冶屋某處	火炎玉	4	寶箱	要進入屋子裡才能前往
「故之火山」①…亂石堆	炎のおまもり	1	寶箱	–
「咒咀之町」(拷問室)	命のかけら	1	袋	犯人家
「咒咀之町」牢房裡	メタル	1	袋	在龍的夢中會出現這個寶箱
「卡斯克之森」①…有倒木的地方	神風玉	2	寶箱	最初抵達地點附近
	ロングブーツ	1	寶箱	壞掉的橋上
	500Z	–	寶箱	迂迴路上
「卡斯克之森」③…森林深處	魔法のかけら	1	寶箱	會受傷的地形
「亞姆之沼」②…入口	かえるちゃん	1	寶箱	水邊
「亞姆之沼」①…有鱷在的地點	命のかけら	3	寶箱	中央之島
	スケイルメイル	1	寶箱	邊緣之島
「妲波神殿」出口的屋子	氣つけ薬	2	寶箱	家中
「妲波神殿」③…雷射的房間	光のうでわ	1	寶箱	小房間
	500Z	1	寶箱	通路盡頭
	ぎんのスピナ	4	寶箱	雷射範圍內需根梯走上去的地方
「飛龍城」③	風のゆびわ	1	寶箱	飛龍城樓閣的最高層
飛龍城地下「風之洞窟」①	つばめのす	3	寶箱	通路盡頭
	せいれい石	1	寶箱	通路盡頭(逆風區)
飛龍城地下「風之洞窟」②	まどわずのかぶと	1	寶箱	有齒輪的地方
	せんこう弾	2	袋	藉著風車的誘導
	薬草	4	袋	藉著風車的誘導
「風之塔」③…迷宮	ホーミングボム	1	寶箱	小房間

地區	放置道具	數量	寶箱形式	地點概要
「風之塔」②…風吹的通路	600Z	–	寶箱	下層的風吹通路…由下算來第二段
	パワーフード	2	寶箱	上層的風吹通路…最下一段
	けんぽうぎ	1	寶箱	途中
船移動地圖上的沙灘・海・小島	ディープダイブ	3	寶箱	難易度4
	ハーモニクス	1	寶箱	難易度5
	おとこふく	1	寶箱	難易度3
	まがったネジ	3	寶箱	難易度2
	みず玉	5	寶箱	難易度1
	ディバインヘルム	1	寶箱	難易度6(隱藏寶箱)
「優古火山」②…外圍	マグマのよろい	1	袋	通路盡頭(飛房前無法取得)
	メタル	1	袋	通路盡頭(飛房前無法取得)
	知力の實	1	袋	通路盡頭
「優古火山」①…內部迷宮	純元氣玉	3	寶箱	–
「小剛」[illegible]…通行迷宮	ひょうがのかけら	1	寶箱	–
「大雪山」③…冰之洞窟	ひょうがのかけら	1	寶箱	通路盡頭
「大雪山」②…入口	元氣玉	1	袋	通路盡頭
「大雪山」①…推雪球處	ラメラアーマー	1	寶箱	利用雪球填補後可通過的地點
	500Z	–	寶箱	利用雪球填補後可通過的地點
契克村～前往被捨棄之村的「山路」	知力の種	1	袋	通路盡頭
	せいれい石	1	寶箱	通路盡頭
西揚川①…需乘通路的某處	土のおまもり	1	寶箱	搭乘流木前往的小島
「古代神殿」②…[illegible]直路	つばめのす	2	寶箱	入口[illegible]
「古代神殿」③…內部・上下樓梯	[illegible]のうろこ	3	寶箱	跳躍石上方
「古代神殿」④…內部・往祭壇	魔法のかけら	2	寶箱	出口左下
	ソウルリング	1	寶箱	出口右下
「拉夫特山」②…通行迷宮	ロケットパンチ	1	寶箱	跳躍石前面
「拉夫特山」①…木徑[illegible]往下	サカナのお頭	3	寶箱	通路盡頭
「基加山」…需乘通路的[illegible]	風使いの杖	1	寶箱	通路盡頭
	純元氣玉	1	[illegible]	天盤之上
	500Z	–	袋	通路盡頭
「水神洞」內部	せんすいふく	1	寶箱	小房間
往「水神洞」的通路	サスペンド	5	寶箱	淺灘
	氣つけ藥	2	袋	岩石上
關所	特攻藥	3	寶箱	木箱上
「火之山島」…幽靈船中	炎のゆびわ	1	寶箱	可通行的木板上
	やけたプラグ	3	寶箱	可通行的木板上
「火之山島」…外(入口)	1500Z	–	寶箱	甲板上
「火之山島」…中部(頭目房間)	ばんのう藥	2	寶箱	通路盡頭
「帕布帕布之森」③…入口	純元氣玉	1	寶箱	通路盡頭
「帕布帕布之森」①…通行迷宮	メタル	2	寶箱	通路盡頭
「帕布帕布之森」②…[illegible]木[illegible]	トキシックブロー	1	袋	流木上

地區	放置道具	數量	寶箱形式	地點概要
「離開汀小島」②…入口	[illegible]	2	寶箱	通路盡頭
「離開汀小島」①…有龍水晶的島	月のしずく	1	寶箱	淺灘中央
	シルバーメイル	1	寶箱	迂回的遠邊
「離開汀小島」②…往釣場的路上	グラブ	2	寶箱	岩石之陰
	さおDX	1	寶箱	事件專用寶箱
「思惑」遺跡②…隱藏房間	毒消し	3	寶箱	懸吊寶箱右側
	メタル	1	寶箱	懸吊寶箱左側
	知力の種	3	寶箱	樹叢之陰
「思惑」遺跡④…金字塔頂	魔法のかけら	2	寶箱	樹叢通路盡頭處
	ゴウマ杖	1	寶箱	跳躍的石路途中
「西楊川」②…有倒木的森林	スパイクシューズ	1	寶箱	樹木之間
	1000Z	—	袋	通路盡頭
「西楊川」①…有構築通路的地點	メタル	2	寶箱	小島
運河・水門	防弾チョッキ	1	寶箱	通路盡頭
	アトミックパンチ	1	寶箱	水底
	つまったフィルタ	3	袋	木箱上
「皇帝墓所」附近燒毀後的森林	超元氣玉	1	袋	通路盡頭(兆鳥前也可以取得)
往「皇帝墓所」的路	知力の實	1	袋	通路盡頭(兆鳥前也可以取得)
「皇帝墓所」…入口(白天)	アンブローシア	1	寶箱	墓所裡側(兆鳥前也可以取得)
「山小屋」…小屋的某個高處	プロテイン	2	寶箱	小屋內側
山路	バリアリング	1	袋	通路盡頭
	1500Z	—	寶箱	空地
	サンダークラッカ	1	袋	通路盡頭
「燕瑪之森」②…被污染的森林	超元氣玉	1	寶箱	通路盡頭
咒咀之町(禮堂)	ディアナのドレス	1	寶箱	禮堂的內側
咒咀之町(禮堂裡側・公主的寢室)	ポイゾンガード	1	寶箱	有手術台的地方
咒咀之町建築物內…培養池	よごれたタイヤ	1	寶箱	通路盡頭
	ゴーストバスター	1	寶箱	牆壁暗處
	くさったニク	2	袋	通路盡頭
咒咀之町・研究設施	しずく	3	袋	外側治壁
	つばめのす	3	寶箱	屋簷上
帝都(大門與中央走道之間)	必殺の書	1	袋	屋簷暗處
	2000Z	—	寶箱	屋簷上
	ダマスカスヘルム	1	寶箱	通路盡頭
帝都(中央走道)	リッチマード	1	寶箱	通路盡頭
	サンダークラッカ	1	袋	通路盡頭
皇城(門外)	月のしずく	1	寶箱	瀑布裡側
	いやしのうでわ	1	寶箱	瀑布湖的旁邊
「蒂絲的精神世界」①…封印石前	水のおまもり	1	寶箱	大型跳躍石
「蒂絲的精神世界」②…	封印石魔法のかけら	1	寶箱	回轉岩
「蒂絲的夢中」…	往神殿的路上ねむり玉	2	寶箱	小平台上

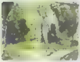
地區	放置道具	數量	寶箱形式	地圖概要
おとこふく	1	寶箱	通路盡頭	
魔巫女之家(室內)	メタル	1	寶箱	房間角落
契羅村(村長的屋子)	メタル	1	寶箱	房間角落
「泰羅亞」城下町	メタル	1	寶箱	禾旁邊
「泰羅亞」城內部(夜間)	ジパングハット	1	寶箱	寄藏處
「皇帝墓所」B3F	還元寶玉	1	寶箱	螺旋樓梯下
「皇帝墓所」…骰子1	靈神符	1	寶箱	骰子排列的房間
「皇帝墓所」…骰子2	5000Z	–	寶箱	在骰子上移動的房間
	龍のうろこ	5	寶箱	通路盡頭
「皇帝墓所」…骰子3	ドメガ爆彈	2	寶箱	掉落穴及骰子的房間
「姆克多岩壁」	つばめのす	4	寶箱	岩壁外層
「姆克多岩壁」(3)…馬斯塔破壞的地方	知力の種	3	袋	跳下來的房間
	なま鍋のいかり	5	袋	跳下來的房間
	龍のなみ鱗	1	寶箱	紀念碑前
「黑恩村」…有魔物騷動的森林	土のゆびわ	1	寶箱	可破壞的樹根裡處
「皇城」…4F(通道)	ドラゴンヘルム	1	寶箱	有藍色破魔符的房間下面
「皇城」…4F(中央)	魔法のかけら	5	寶箱	樓梯暗處
「皇城」…3F(通道)	土のおまもり	1	袋	樓梯前通路盡頭
「皇城」…3F(通道)	必殺の炎	3	袋	要藍色破魔符才能進入的房間
「皇城」…2F(通道)	炎のおまもり	1	寶箱	通路盡頭
「皇城」…1F(中央)	還元寶玉	5	寶箱	露天座位
「皇城」…1F(通道1)	ドラゴンアーマー	1	寶箱	有黃色破魔符的房間
「皇城」…1F(通道2)	はやてのふく	1	寶箱	寢室
「皇城」…B1F(中央)	シャーマンリング	1	寶箱	–
「皇城」…B1F	ドラゴンブレード	1	寶箱	有紅色破魔符的房間下面
「皇城」…B2F(中央)	ミストアーマー	1	寶箱	橋上通路盡頭
	メタル	3	寶箱	橋上通路盡頭
	氣つけ薬	5	寶箱	通路盡頭
「皇城」…B3F(中央)	命のかけら	5	寶箱	通路盡頭
「皇城」…B5F(通路・往王座之路)	月のしずく	1	寶箱	中庭樹木的暗處

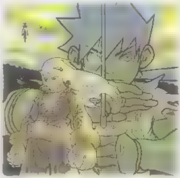
市鎮中調查可找到的物品＆位置一覽

地　　區	放置道具	數量	調查對象	地點概要
龍來町(酒場)	40Z		櫃子	酒場的櫃台
龍來町(黑市・寶物庫・一般房間)	パワーフード	1	櫃子	酒場內部
武門鎮(領導人的房間・宿屋)	ばんのう薬	2	櫃子	宿屋
奇里亞村(一般房間×2・村長房間)	さかなのお頭	1	櫃子	村長家
「瑟涅斯塔」的地下迷宮①	気つけ薬	1	櫃子	武器庫
「瑟涅斯塔」的地下迷宮②	プロテイン	1	櫃子	廢棄的房間
	80Z	–	櫃子	有點凌亂的房間
飛龍城下町(獵人家1F)	つばめのす	2	廚櫃	廚房
	サカナのお頭	2	櫥櫃	廚房
「大帝橋(東)」…2F	薬草	3	櫃子	倉庫
「大帝橋(西)」…2F	元氣玉	1	櫃子	倉庫
飛龍城內②	かえるどの	1	櫃子	國王的房間
	知力の實	1	小櫃子	妮娜的房間
	せいれい石	1	櫃子	–
故之火山(鍛冶屋室內)	メタル	1	櫃子	–
風巫女的家(室內)	ペンシル	3	櫃子	–
飛龍城下町(船家・宿屋)	りんご	6	餐具架	–
	目薬	1	餐具架	–
休克港(廚房1樓・地下1樓)	みず玉	1	架子	有床的房間
帕布帕布	気つけ薬	1	藥架	地下某房間的一樓
「皇城」5F(入口)	アンティマ	1	櫃子	舞廳
	知力の種	1	櫃子	舞廳
「皇城」6F(入口)	冰河のかけら	2	架子	大型倉庫
	還元氣玉	1	架子	大型倉庫
	スカウター	1	架子	大型倉庫
「皇城」4F(通道)	リッチマード	1	書架	大型書房
「皇城」2F(小房間)	純元氣玉	2	藍色櫃子	傾斜的圖書室
	サンダークラッカ	1	紅色櫃子	傾斜的圖書室
	水のおまもり	1	書架	傾斜的圖書室
「皇城」1F(通道1)	黒しょうぞく	1	黑組員	豪華的單人房
	デスおじや	4	餐具架	廚房
「皇城」1F(通道2)	パワーフード	8	藥架	兵集合地？
	プロテイン	2	櫃子	士兵集合地？

地區	放置道具	數量	調查對象	地點概要
皇城內(B1F部分)	メタル	2	箱子	武器庫
	アセンシオン	1	武器櫃	武器庫
海の船(船內)	ナザンワーブラー	1	櫃子	船長室
妖精族夢園區(室內)	けんこう健果實	1	架子	1樓
「皇城」…B4F(中央電梯)	知力の實	3	盒架	書櫃
	超元氣玉	3	箱子	記錄點房間
「咒砲之町」講學堂內	メタル	1	櫃子	夢中事件專用
「咒砲之町」設施內(講學堂)	魔法のかけら	1	櫃子	










Mini Game

ブレス オブ ファイア IV
BREATH of FIRE
うつろわざるもの

迷你遊戲
特別蒐錄



迷你遊戲／特別蒐錄

在遊戲中出現的"迷你遊戲"或"小遊戲"，玩家可以從中獲得遊戲重要情報或是特殊道具。

MINI GAME ▼

薩萊(サライ)酒店的「請客(おごり)」遊戲

過關條件：在「酒店」、「滿腹」量表與滿腹先將「滿足」量表塡滿

特別事件：當吞咽食物時按鈕(F)到達滿足量表集滿時，玩家就可獲得依下列選項指示的道具。

F≦8…ばんのう薬/1000pts

8＜F≦10…毒消し×2/500pts

10＜F≦14…毒消し/100pts

14＜F…無/0pts

MINI GAME ▼

薩萊鎮的「情報屋」遊戲

過關條件：輸入123元以上的金額（只能輸入3次）

特別事件：依玩家交給情報屋的金額(Z)，將得到以下對應的道具

Z＝123　特攻藥/1000pts

123＜Z≦128　[illegible]/500pts

128＜Z　無/0pts

MINI GAME ▼

武鬥鎮污染地帶的「崩塌橋」遊戲

過關條件：在橋崩塌之前連按按鈕來跑步通過（橋崩塌後就過關）

特別事件：連按按鈕的次數每秒超過9次，在臉的附上會出現「！」

每次出現表示追加100pts

MINI GAME ▼

達姆的「回轉」遊戲

過關條件：回轉數要在每秒7次以上時，按下○鈕

特別事件：依按下○鈕當時的回轉次數(R)，可取得以下對應的道具：

R＞＝16…かえるさん/1500pts

16＞R≧15…[illegible]/1000pts

15＞R≧13…ナサンア・フラー/500pts

13＞R≧10…ぎんのスピナ/100pts

10＞R　無/0pts

MINI GAME ▼

砂船棧橋的「倉庫番」遊戲

過關條件：將箱子或桶子推到指定的地點放好即可

特別事件：依以下條件可獲得特別事件

● [illegible]的桶子…1個50pts

● 將桶子或箱子[illegible]指定位置…1個200pts

● 將桶子或箱子[illegible]地放置在指定位置

例）…放鉗區域加1000pts

● [illegible](T)

T＜4分…1500pts

4分≦T＜5分…1000pts

5分≦T＜6分…500pts

6分≦T…0pts

MINI GAME ▼

砂船棧橋之堆積貨物遊戲

過關條件：在限制時間3分鐘內堆好一個貨物

特別事件：依以下條件得到遊戲分數

● 堆積貨物　100pts/[illegible]

● [illegible]堆積到紫色標記處　200pts/每個

● 通過時剩餘時間(T)

30秒≦T…500pts

每多一秒追加50pts，最多增加5000pts(2分)

＊挑戰第2次時，獲得分數將降為10分之1

MINI GAME ▼

在倉庫番與堆積貨物中獲得的分數(P)

將依下表從馬洛克手中得到道具

5000＜P…フォーク

4000＜P＜5000…スプーン

3000＜P＜4000…ストロー

2000＜P＜3000…わりばし

1000＜P＜2000…つまようじ

P＜1000…無

MINI GAME ▼

拉夫特山的航越激流遊戲

過關條件：乘木筏平安到達目的地
特別事件：依以下條件追加分數

- 獲得流動皮袋(小)…每個200pts
- 取得流動皮袋(大)…每個1000pts
- 途中撞到岩上石壁的次數：
  - 0 次…2000pts
  - 1次…1000pts
  - 2次…800pts
  - 3次…600pts
  - 4次…400pts
  - 5次…200pts
  - 6次…0pts

＊挑戰第２次時，獲得分數將降為10分之1

MINI GAME ▼

桅桿上的海之漢遊戲

過關條件：限制時間2分鐘內將ツネキチ從桅桿上打落
特別事件：依以下條件加減遊戲得分

- 跳起並踩踏ツネキチ的頭…50pts
- 從ツネキチ背後將其踢下…100pts
- 將ツネキチ踢下…-50pts
- 主角從桅桿上落下…-100pts
- 遊戲過關獲分…100pts
- 過關時間(T)
  - 2:00＞T＞1:50…3000pts
  - 1:50＞T＞1:40…2000pts
  - 1:40＞T＞1:30…1000pts

MINI GAME ▼

大沙漠之砂船競賽遊戲

過關條件：到達各賽程的指定目的地
特別事件：依以下條件追加遊戲分數

- 跳躍中，按下方向鍵上下或左右連續回轉，每次跳躍的回轉數為(F)
  - 1回轉…100pts
  - 2回轉…300pts
  - 3回轉…600pts
  - 4回轉…1000pts
  - 5回轉…1500pts
  - 6回轉…2100pts
  - 7回轉…2800pts
  - 8回轉…3600pts

*競賽中，回轉所獲得的分數上限為4000pts

- 在6個賽程中，比訂定的標準時間提早10分之1到達目的地，追加100pts
  - 1希爾德—哈希比特鎮=40秒
  - 2哈希比特鎮—希耶德=40秒
  - 3哈希比特鎮—休克=45秒
  - 4休克—哈希比特鎮=44秒
  - 5休克—希耶德=45秒
  - 6希耶德—休克=47秒

＊競賽中獲得的分數以6000pts為上限，第二次挑戰時所獲得的分數以更新前一次競賽中創下的記錄為基準計算

MINI GAME ▼

為北方諸島的帕布帕布人餵食物遊戲

過關條件：餵帕布帕布人食物
特別事件：在過遊戲後，到達帕布帕布村將依餵食的食物數量獲得分數

4 匹＝2000pts

5 ～6 匹=1000pts

7 隻＋藥=1000pts

1 ～3 匹=1000pts

7 匹 =500pts

MINI GAME ▼
哈希比特鎮的受困之人遊戲

過關條件：讓受困人乘上砂船
特別事件：依受困人的宛轉請求之後才回答「はい」，當經休克鎮時將獲得下段提具

1次「どう・運させて」＝ぎんのスピナ
2次「..お礼なら..」＝なますのいかり
3次「..【illegible】をこえるまで～」＝ぎんのスピナ
4次「..おと【illegible】く」＝さかなの【illegible】頭
5次「...そん【illegible】ずに～」＝ぎんのスピナ
6次「..【illegible】むから～」＝な【illegible】のいかり
7次「..・ジワルしないで～」＝ぎんのスピナ
再對話「え・砂船に～」＝ぎんのスピナ

MINI GAME ▼
在西方平原追捕公雞遊戲

- 【illegible】趕入籠子...2000pts
- 【illegible】色【illegible】入籠子...100pts/每隻
- 【illegible】(包括【illegible】)
  - 【illegible】隻以上=500pts
  - 10隻以上=1000pts
  - 15隻以上=1500pts
  - 20隻以上=3000pts
- 【illegible】村，找與公雞遊【illegible】

[illegible]

＊【illegible】後再次前往西方平原，這次將進行捕野豬遊戲，規則與捕雞相同，【illegible】分數為之前的10分之1

註：遊戲分數扣分

＊當馬斯塔利用頭錘【illegible】樹木上撞下果實，就會-1pts

＊當龍用斬、馬斯塔用頭錘、阿斯拉用射擊來攻擊村民，就會-1pts

MINI GAME ▼
隱藏的長者遊戲

遊戲世界各地中散居著10位「寶物獵人」，主角要用自己的寶物與他們交換來取得他們手中寶物的遊戲

規則：首先主角要與隆萊酒場的青蛙男手中購買「それなりのお宝」，從此展開隱之長者遊戲。主角與世界各地的寶物獵人交涉即可換得寶物，每換得一種寶物其等級就提高1，當寶物等級到達10之後遊戲就算過關。

*交換寶物的順序由玩家自行決定。

◎ 寶物等級1～10

1「それなりのお宝」
2「まあまあのお宝」
3「そこそこのお宝」
4「さりげなのお宝」
5「そうとうのお宝」
6「フダつきの【illegible】」
7「なっとくのお宝」
8「生え抜きのお宝」
9「さいこうのお宝」
10「【illegible】の中のお..」

寶物獵人居住地：

＊依劇情進展順序出現

1 隆萊酒場：最初的寶物無法換取，必須用購買的才行

2 蒜涅斯塔孤兒院：名為艾茲娜的女孩就是寶物獵人

3 【illegible】迪亞城鎮：只有夜晚才會出現的旅客

4 妲波神殿：在神殿出口民家中休息的旅客

5 【illegible】城之牢房：關在城中牢房的小偷

6 希耶德之階梯下：隱藏在階梯下陰暗處的難民

7 壞掉的砂船：將砂船分解的盜賊(第3章之後才會出現)

8 休克的地下倉庫：整理倉庫的男子

9 奇酷亞村：取得珍奇之物的事件之後，福商人將轉變成寶物獵人

10 索恩村的田裡：第4章之後出現的難民

11 【illegible】之村：遊戲全過之後，如果沒有與魯迪亞的寶物獵人交換寶物的情況下才會出現

故之火山冶鐵屋事件

在第2章後半從魯迪亞鎮中救出葛雷之後，前往故之火山的冶鐵屋進行交談，就會發生製作馬斯塔專用鎧甲的事件

準備：運鐵屋中進行交談，就會列出製作鎧甲所需道具(以玩家持有的道具列表顯示)

從中選擇3項，鎧甲的材料共有以下7項：

1「ガラスのはへん」(魔)
2「鉄くず」(防)
3「曲がったネジ」(輕)
以上為決定基本能力的3種材料
4「つまったフィルタ」(風)
5「よごれたタイヤ」(土)
6「やけたプラ■」(火)
7「さびたシャッター」(水)
以上為決定基本屬性的4種材料

製作：選擇三種道具組合將依下列規則出現對應道具

A.組合3種屬性道具將出現「パンタグルエル」

B.組合3種基本能力道具將出現「パンタグルエル」

C.組合相反屬性道具將出現「パンタグルエル」

D.組合屬性對應的道具將出現特殊防具

火＋風＋？...(反擊時發動メガ)「オメガブースター」

風＋土＋？...(反擊時發動バル)「バルバンツアー」

水＋土＋？...(反擊時發動ストーム)
「メイルストローム」

土＋火＋？...(反擊時發動グレイヴ)
「グレイヴディガー」

E.基本能力道具組合成的特殊防具：

防＋魔＋屬性道具...(戰鬥開始加上バリア)
「アンティマ」

魔＋輕＋屬性道具...(戰鬥開始加上ハサート)
「クイックシルバー」

輕＋防＋屬性道具...(必殺率＋20%)
「オリハルコン」

F.組合同種道具3種以上時出現的超級強化道具：

防＋防＋防(防禦力大增、速度大減)
「ヘヴィメタル」

魔＋魔＋魔(魔力耐性大增、防禦力大減)
「サイトラックス」

輕＋輕＋輕(速度大增、魔法耐性大減)
「ライトニング」

火＋火＋火(火耐性＋3、水屬性-1)
「フレアスカート」

風＋風＋風(風耐性＋3、土屬性-1)
「ワールウィンド」

水＋水＋水(水耐性＋3、火屬性-1)
「ハいドロパシー」

土＋土＋土(土耐性＋3、風屬性-1)
「マッドギア」

G.組合同種道具2種以上時出現的特別道具：

防＋防＋？(防禦力增加、速度減少)
「ヘヴィアーマー」

魔＋魔＋？(魔力耐性增加、防禦力減少)
「サイコアーマー」

輕＋輕＋？(速度增加、魔法耐性減少)
「ライトアーマー」

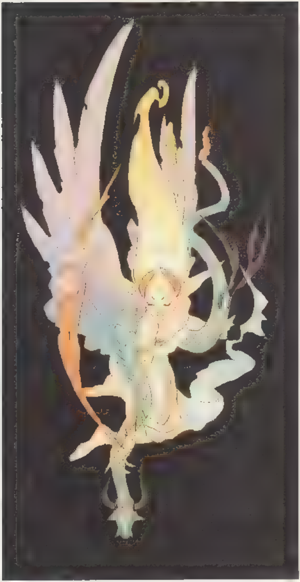
火＋火＋？(火耐性＋1)「フレイアーマー」

風＋風＋？(風耐性＋1)「ウインドアーマー」

水＋水＋？(水耐性＋1)「ハイドロアーマー」

土＋土＋？(土耐性＋1)「マッドアーマー」

*可製作鎧甲共有22種，全部都屬馬斯塔專用裝備，同裝備可重複製作，上限數為99個





ブレス オブ ファイア IV
うつろわざるもの

龍之戰士Ⅳ 超完全攻略本
BREATH OF FIRE Ⅳ
OFFICAL GUIDE BOOK

ブレス・オブ・ファイアⅣ
BREATH OF FIRE
うつろわざるもの

發行人	井上　龍平
國際版權	劉　月菊
企劃主編	曾　竹君
執行製作	KIMMY工作室
版面設計	KIMMY
出版人	井上　龍平
地址	台北市內湖區環山路二段50巷6弄4號1樓
電話	（02）2658-5681
傳真	（02）2658-5636
印刷	中台製版印刷有限公司
地址	台北縣中和市永和路337巷4號5樓
定價	360 元
發行商	東鑒出版有限公司
訂購專線	（04）471-2624
傳真	（02）472-2001

行政院新聞局出版事業　登記証局版北市業字第1532號

2000年04月20日初版

BREATH OF FIRE Ⅳ

© CAPCOM CO.,LTD. 2000 ALL RIGHTS RESERVED.
OFFICAL GUIDE BOOK

SPECIAL THANKS
BREATH OF FIRE Ⅳ 開發部同仁
香港嘉富康亞洲有限公司全體同仁

版權所有　翻印必究

CAPCOM

龍之戰士IV

超完全攻略本



ロンヨン

CAPCOM 獨家授權，台灣中文版攻略本在台上市！

BREATH of FIRE Ⅳ
OFFICIAL GUIDE BOOK



基礎知識 詳細操作說明、主要角色介紹 ×**戰鬥系統** 龍召喚、龍變[illegible]、連鎖 COMBO 系[illegible]完整教學，特別收錄全部七名古代龍神所在位置及龍水晶出現地點 ×**傳承師系統** 全部12名傳承師所在地、拜師條件、傳授技能徹底解說 ×**妖精殖民地** 妖精文化等級 & 各種職業內容一次公開 ×**釣魚系統** 全部隱藏釣場、全魚種、馬[illegible]商店詳盡[illegible] ×**究極秘技** [illegible]角色[illegible]人技「火之鳥」「[illegible]冰絕命劍」等必殺技、最高等級之真面[illegible]魔法特殊合成法[illegible]公開 ×**其他資料** 全部頭目[illegible]敵人資料一覽、敵人出沒地點、全部迷你遊戲及換寶遊戲等[illegible]收錄

© CAPCOM CO., LTD. 2000 ALL RIGHTS RESERVED.

ロンロン 出版社 定價／360元